FINALES MORTAL KOMBAT TRILOGY

54

CLUB Nintendo®

TIPS DE:
KILLER INSTINCT GOLD
KIRBY SUPER STAR

MINI POSTER TUROK

CLUB NET

EDICION 6-03

Colombia	$ 2.600,00
Venezuela	BS 950,00
Ecuador	S/
Puerto Rico	US$ 2.00
Panamá	US$ 2.00
Costa Rica	C/
Rep. Dominicana	$

REPORTE ESPECIAL SHOSHINKAI 96
CON TITULOS COMO:
STAR FOX 64
YOSHI'S ISLAND 64
THE LEGEND OF ZELDA 64

MEGA MAN X3 CLUB

TUROK
DINOSAUR HUNTER

CONTROLLER PAK



editorial

Como podrás darte cuenta al leer nuestro reporte de la visita que realizamos al "Shoshinkai Show '96", las cabezas de Nintendo han tomado muy enserio a lo que en avances tecnológicos se refiere, convirtiéndose en pioneros indiscutibles en la diversión que nos brindan los videojuegos. La prueba de todo, la encontrarás, como mencioné antes, en el fabuloso reporte, donde te podrás dar cuenta de las inimaginables cosas que podrá soportar la maravillosa máquina Nintendo 64.

Para finalizar debo, como un miembro más de la familia Nintendo, retomar las advertencias de que NO compres, ni utilices juegos y accesorios que no tengan algún distintivo del distribuidor oficial. Debes pensar en que las consolas son algo que no te compras todos los días, entonces, para qué descomponerlas.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

COLOMBIA

JULIO MORENO - JAIME ALBERTO BUSTOS - ANDREW MARQUES - Z.J.P. MARIO MELO - ASIS JORGE PALIS - JUAN MANUEL STEBACH - LEONARDO SALAZAR - LUIS ANDRES JIMENEZ - RICARDO HINESTROSA - DANIEL MORALES - CAMILO HERNANDEZ - DAVID MAURICIO REY - DIEGO MAURICIO LOPEZ - APOLINAR LOPEZ - JAIME BONILLA - PEDRO PABLO GOMEZ - ANDRES MUÑOZ - LUIS ROSENSTIELH - DANIEL ANDRES PIZA - JUAN CAMILO MARIN - JHONATAN RUIZ AGUIRRE - WILLIAM RENDON - HAROLD MENDOZA - ALEJANDRO ANTONIO GIRALDO - YAN GALVIS - CARLOS BARRERA - RONALD ZANABRIA - YZY - JIM FREDDY MANRIQUE - JOSE CASTAÑEDA - ALEJANDRO ANTONIO GIRALDO - ORLANDO FERNANDEZ - PABLO MUÑOZ - JOSE CASTAÑEDA - ESTEBAN GARCIA - ANTHONY LOPEZ - WALTER ORLANDO AREVALO - CHRISTIAN RODRIGUEZ - SANTIAGO GARCIA - JORGE ALBERTO ALVARADO -

VENEZUELA

SIMON E. ORTIZ BRANCO - JOSE DANIEL R. GARCIA - CARLOS LUIS CORONEL CANELON - ALEXIS DE JESUS ARIAS HERMAN - GREGORIO MALAVER - JESUS E. SANCHEZ - TONY CHARFAN - MARCO HERRERA - OSCAR EDUARDO PEREA RIOS - GIOVANNI ALEXANDER CARVAJAL RIOS



REVISTA CLUB NINTENDO Nº 54
EDICION Nº 6-03

Revista coeditada entre
Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Director de Administración
Jorge Stone
Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Diseño
Francisco Cuevas.
Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asesoría editorial y colaboraciones
Orlando Vejar
Ventas de publicidad
Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.
Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA.**
Printed in Colombia

SUMARIO

Dr. MARIO



Amigos de la Revista:
Son la mejor del mercado, del universo y del espacio cideral (original, ¿no?). Les escribo para ver si me pueden aclarar una duda: ¿Saldrá un juego de basquetbol para el Nintendo 64?

GONZALO PEREZ

Para alegría tuya y de muchos amigos que tienen esta inquietante duda, si habrá un juego de basquetbol para el N64 y se llama NBA HangTime (Si, el mismo que está para el Super Nes) y si todo ha salido bien, ya debería estar a la venta en tiendas autorizadas por Nintendo.

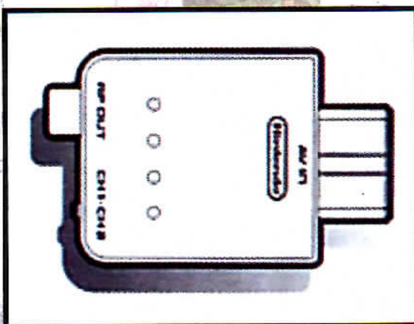
Los felicito por su trabajo, pero quiero preguntarles algo, cuando se calienta el transformador de mi Super Nes, ¿Hay que dejarlo descansar o no?

VICTOR MORGADO A.

Más que dejar descansar a tu transformador, deberías dejar descansar tu vista, ya que ella no se puede comprar en una tienda de por ahí, en cambio el transformador si. Procura descansar cada 1 hora de juego para evitar ambos posibles problemas.

Yo compré mi N64 en una tienda autorizada por Nintendo, pues traía el sello y un catálogo que así me lo confirmaba, pero no traía el adaptador RF, que me permite conectarlo a mi TV (ya que no tengo TV con entradas AUDIO/VIDEO). Quisiera saber si mi equipo estaba completo o era falso.

GUILLERMO GOMEZ



Desafortunadamente vas a tener que comprarlo, pues este accesorio no viene incluido con la consola, pero una buena noticia para ti, es que tu consola es totalmente legítima, por lo tanto quédate tranquilo, ya que cuentas con toda la garantía que sólo Nintendo te puede ofrecer.

¡Hey! Cual es la "onda" amigos nintensivos, les escribo desde mi casa (je, je).
Les quiero pedir algún truco para el juego The Tick, porque es muy largo.

JUAN PABLO OSORIO V.

Anda inmediatamente a colocar tu juego en la consola y lleva contigo esta edición, porque aquí te va un truco para él: Cuando aparezca la pantalla del título, presiona START y ve a la pantalla de opciones. En ella, selecciona 7 vidas, 4 continues y 2 Arthurs. Luego ve a la opción del Sound Test y elige Teleport y presiona START. Comienza un juego, pon pausa en él y presiona SELECT para poder seleccionar escenas. Fácil, ¿no?.

Me llamo Alejandro y quiero preguntar si saldrá una versión de Mortal Kombat 3 para el NES.

ALEJANDRO ALCAZAR M.

Lamentablemente ya hay una versión de este juegazo para el NES y déjame decirte que es un asco, pues tiene pantallas de MK1, personajes de MK2 y el logo de MK3, y además, su movilidad es... pésima por decir lo más decente en esta revista. Es una pena que un título como este esté siendo avergonzado por gente que sólo quiere ganar dinero.

Estimados señores de la gran Revista Club Nintendo. Antes que nada les quería felicitar por su trabajo y además, aprovechar de consultar lo siguiente: ¿Cómo puedo convertir al árbitro en perro, en el juego International Super Star Soccer De Luxe?

ALEXANDER PEREZ

Es muy fácil, amigo. Sólo haz lo que te indicaré a continuación, rápido y sin errores, ya que de lo contrario no funcionará: En la pantalla del título, haz la siguiente secuencia en el control 2; ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A. Si lo hiciste bien, oirás un ladrido. Entonces te podrás dar cuenta de que todos los árbitros fueron cambiados por perros, que a pesar de verse muy tranquilos, son muy duros con sus marcaciones.

Revista Club Nintendo.
Un amigo me dijo que el Nintendo 64 hace daño a la vista, por lo de la tercera dimensión (3D), ¿Es cierto eso?

SIMON ORTIZ B.

Aclaremos bien las cosas, ya que muchos amigos (y padres también) están interesados sobre este punto que, en un principio, era bastanta dañino contra Nintendo. Eso de que te produce daño a la vista no es cierto, siempre y cuando tu cumplas ciertos requisitos básicos que inclusive deben cumplirse al mirar un programa por TV, y que son:
- Estar a más de un metro y media de distancia del TV,
- No jugar (ni ver la TV) con la luz apagada, ya que te hace esforzar la vista el doble y
- No abusar de la consola (o sea, no juegues demasiado).
Si sigues estos consejos, no tendrás ningún tipo de problema con tu vista (y los papás tampoco).

◆

Mi principal pregunta es: ¿Cuántas cartas tengo que mandar para que me respondan una que sea?, otra pregunta que tengo es la siguiente: ¿Cuándo saldrá la película aquí, de Street Fighter?, ya que he visto revistas americanas donde sale que ya fue vista en USA, pero aquí, nada de nada.
¿Qué onda, amigos?

RAUL REYES

No necesitas mandar muchas cartas, con una que tenga un buen billete, vas a ver cómo la contestamos rápido (no es cierto, es una broma). Sobre la película de Street Fighter, nosotros hablamos recientemente con la compañía que la iba a sacar, pero nunca nos dieron una respuesta concisa sobre el futuro de la película (nosotros tristemente creemos que ya no la podremos ver en los cines). En USA no se exhibió en las salas cinematográficas, sino que la sacaron en video. Si la quieres tener (obviamente en Inglés) podrás conseguirla en tiendas especializadas en esto, aunque déjanos decirte que si buscas muy a fondo esta película, la podrás encontrar.



¡Hola!, ¿Cómo están?, para variar a mi ya famosa costumbre (que ya los debe tener aburridos, por cierto) aquí les envío unas preguntas interesantísimas (creo que somos varios amigos los que las tenemos, por lo menos aquí, donde yo vivo es así): ¿Por qué se ve tan chico y lento el Street Fighter Alpha 2?. Se rumorea que en el juego Crusi'n USA (de Nintendo 64), le fueron retiradas imágenes del presidente Clinton y otras en donde se podía ver que en un lugar de coches, corrían un leopardo y un venado o gacela. Y por último, ¿Qué hay de Mortal Kombat 4?, ¿Acaso no piensan investigar para nosotros, sus fieles lectores?, recuerden que sin nosotros, ustedes no existirían.

ALFREDO GUTIERREZ

¡Calma!, lo que tú dices es verdad, pero no es necesario que nos lo repitas. Comencemos: En realidad a nosotros también nos gustaría saber por qué quedó así el juego de Street Fighter Alpha 2, pues las anteriores versiones adaptaciones de Capcom sobre los juegos de Street Fighter para el SNES habían sido muy buenas (y eso que este juego, cuenta con un chip especial para ayudar al procesamiento). Lo que pasó con el juego de Crusi'n USA fue que le quitaron las vacas y los venados que estaban en algunas autopistas de ciertas escenas, pero nunca se habló de un leopardo (ni en la versión de Arcade existe). Sobre lo de Clinton la gente de Nintendo nos comentó que decidieron quitarlo por 2 razones, la primera es que quizás a muchos padres de familia no les iba a parecer bien que el presidente fuera mostrado de esa manera (muy raro, pues como algunos saben, en USA no respetan a su presidente) además dicen que no estaban muy seguros que él siguiera siendo presidente para cuando saliera el juego. Sobre lo de Mortal Kombat 4, lo único oficial que se había dicho hasta principios de Enero, es que el juego sería en 3D, casi todos los personajes serán nuevos y tendrá una nueva forma de juego.



◆

Hola brothers del Club Nintendo, les quiero felicitar por su trabajo y consultarles lo siguiente: deseo comprarme a futuro (espero que sea pronto) el juego Mortal Kombat Trilogy (obviamente para la gran consola Nintendo 64) y deseo saber (a pesar de que ya lo analizaron) si este es un gran juego, como para tenerlo en mi colección (tengo Super Mario 64 y Shadows of the Empire).

ORLANDO GALAZ G.

Demás está decir que éste es un juegazo para el Nintendo 64 y si eres un fan de esta sangrienta serie, debiera estar ya en tu colección (tal y como lo dijimos en nuestro análisis). Además, en esta edición, te entregamos las historias y finales de todos sus personajes.

Especial

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
SUPER MARIO 64 (NINTENDO 64)	Ver a "Yoshi"...	Junta las 120 estrellas, introdúcete en el cañón que está afuera del castillo y lánzate hacia la torre.
VIRTUAL LEAGUE BASEBALL (VIRTUAL BOY)	Japan VS. Galaxy Team...	Ingresa el password: 60904
MORTAL KOMBAT 3 (SUPER NES)	Activar el "Stealth Select"...	En la pantalla de selección de luchador, dale vuelta rápidamente a las flechas de tu control.
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE (SUPER NES)	Jugar con "All Stars"...	En la pantalla del título del juego, haz la siguiente secuencia en el control 2: R, ARRIBA, ABAJO, L, X, B, IZQUIERDA, A, DERECHA, Y.
YOSHI'S ISLAND (SUPER NES)	Un truco especial...	En la pantalla de selección de escena, mantén presionado SELECT y presiona: X, X, Y, B, A.
CRUIS'N USA (NINTENDO 64)	Seleccionar los autos ocultos...	En la pantalla de selección de autos, mantén presionado los botones ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO de la unidad C y listo. (Sólo cambian los 3 primeros modelos)

NUESTRA PORTADA

Esperemos que todo siga como está planeado y así para mediados del siguiente mes ya podremos jugar este fabuloso título comercializado por Acclaim y programado por su equipo de Iguana. Ya en anteriores ejemplares hemos hablado sobre la historia y más o menos de cómo se juega Turok, pero ahora que tuvimos la oportunidad de jugarlo un buen rato, te podremos presentar un mejor análisis.





Algo que es muy obvio (pero no nos preguntes, porque siempre que hablamos de él lo mencionamos), es que se trata de un título en el que el jugador asume el Rol de Turok y que tiene acción 3D del estilo de Doom, donde debes explorar una gran cantidad de escenas, las cuales están llenas de enemigos prehistóricos como diferentes clases de dinosaurios, así como humanos con órdenes específicas de eliminarte a como dé lugar.





Como en otros juegos de este estilo, avanzas libremente por cada una de las diferentes escenas que hay, pero además de eso tienes la posibilidad de mover la "vista" del personaje para ver lo que hay en el cielo o en el piso. Esto último suena como un simple adorno si lo queremos comparar al uso que se le dio a esta característica en el juego Shadows of the Empire, pero aquí se usa con mucha frecuencia. Rápidamente podemos recordar que en una escena del juego vas caminando por un puente hecho con troncos, pero si no te fijas bien (mirando hacia abajo) no te podrás dar cuenta que hay varios huecos que no se aprecian claramente (si vas con la vista al frente) y por lo tanto corres el riesgo de caer por ahí.



Así como el juego tiene bastantes movimientos será necesario que te acostumbres al uso del control, pues por la gran cantidad de movimientos que tiene el personaje, prácticamente usas todos los botones. Al parecer lo más difícil es hacerte a la idea de que con la unidad de botones C mueves al personaje y con el 3D Stick diriges tu punto de vista, pero después de un rato de estar sufriendo te acostumbras y luego te parece lo más natural.





Al principio del juego tendrás la posibilidad de elegir entre diferentes escenas. Tu misión dentro de ellas, es encontrar una especie de llaves y una vez que





TUROK
DINOSAUR HUNTER

consigas el número indicado de estas, podrás... bueno, si lo juegas y lo logras podrás averiguar qué pasa. Lo que si te podemos anticipar es que cada una de estas escenas son extremadamente grandes y que puedes llegar a perderte con facilidad, pero para evitar eso tienes la ayuda de un mapa, (muy al estilo de Doom) que es un poco sencillo si tomamos en cuenta que todas las escenas tienen más de 2 niveles de altura, o sea que tienen superficies totalmente irregulares.







Algo interesante es que los enemigos están creados con gráficos poligonales... sí, también Shadows of the Empire es un juego del mismo estilo y los enemigos también están generados con este mismo tipo de gráficos, pero lo sorprendente es que en este título hay una mayor variedad de personajes y están todavía más detallados en cuanto a texturas y movimientos se refiere. Por cierto, ya lo hemos mencionado varias veces, pero también es un punto sobre el que los programadores insisten mucho y es que otra forma en la que ellos han aprovechado el poder del procesador del N64, es para crear una mejor Inteligencia Artificial en cuanto a los movimientos de los personajes y sobre todo la forma que tienen para atacarte.



Gráficamente una de las cosas más impresionantes de este juego son los efectos de algunas de las armas, pues algunas de ellas como el lanzallamas o el rifle de plasma, son una fuente generadora de luz que ilumina a los enemigos (además de destruirlos) o los objetos que estén cerca de ti.

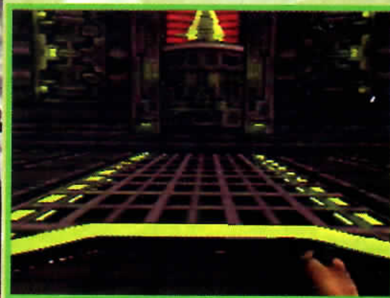
Definitivamente este es un excelente título, con bastante acción y muy buenos gráficos. El único problema que le pudimos detectar es que al parecer el personaje principal tiene algún problema con la vista, pues no alcanza a ver bien a una distancia mayor de 20 metros, o más, bien debemos el problema a que es el primer juego desarrollado por la gente de Iguana, quienes por cierto ya están comenzando a hablar sobre una posible secuela aún cuando el primer juego no sale, pero si llega a ser un título exitoso, no dudamos de ese hecho.









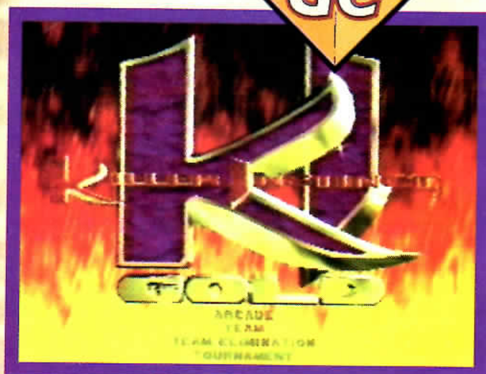


CLUB Nintendo®

TUROK

TIPS de

Si te has tomado la molestia de revisar el manual de este título, te habrás dado cuenta que es uno de los mejores por su calidad de contenido, además muy práctico con la tabla de movimientos **"QUICK REFERENCE CARD"** (que seguramente ya la tienes toda maltratada) y buscando la manera de ayudarte un poco para que te conviertas en todo un experto en este juego, te vamos a dar una tabla para que veas con qué poder te puedes defender de ese molesto oponente que ya te trae asoleado, pero antes vamos a dar un pequeño repaso de las bases que ya están en tu manual.



TEORIAS BASICAS DE PELEA

COMBO THEORY

(Teoría de Combos): Un combo es una serie de ataques consecutivos. El combo que ves en la pantalla, depende de la secuencia de ataques que hayas realizado. Existen 7 pasos para realizar un combo : OPENER (Ataque Inicial), Auto-Double / Doble-Manual, LINKER (Conexión) y FINISHER (Terminación). Claro que no es necesario que ejecutes todo esto, ya que puedes hacer COMBOS cortos de unos cuantos golpes por ejemplo: Opener, Auto Double y Finisher (Terminación).

OPENER

(Ataque Inicial): Esta es la forma que se le denomina al ataque que inicia un combo. Puede ser cualquier tipo de ataque o movimiento especial, que no tire al oponente y te dé suficiente tiempo para conectar más golpes antes de que el oponente se pueda mover. Los Ataques Iniciales básicos son Ataques Saltando (cuando saltas y conectas un ataque antes de tocar el suelo), Golpes Dobles y "Ataques Iniciales" con Movimientos Especiales.

AUTO DOUBLES

Un Auto-Doble es un movimiento que efectuado en determinado momento dentro de un combo, proporciona golpes extras. Si realizas un Ataque Inicial para comenzar un combo, presiona un botón de Auto-Doble para continuarlo. Un Auto-Doble válido, depende de tu Ataque Inicial. Si utilizas un Ataque inicial con Golpe Fuerte, podrás realizar un Auto-Doble presionando Golpe Medio o Patada Media. Si inicias con un Fuerte, le sigue un Medio; si inicias con un Medio, le sigue el Débil y por último, si inicias con Débil, le sigue un Fuerte. Puedes ver el diagrama de botones que está en la tabla de movimientos "QUICK REFERENCE CARD" o en el manual página 10.

QP MP FP
QK MK FK

- **QP=** Golpe Débil
- **MP=** Golpe Medio
- **FP=** Golpe Fuerte
- **QK=** Patada Débil
- **MK=** Patada Media
- **FK=** Patada Fuerte

END FINISHERS

(Terminación): Estos son Movimientos Especiales que terminan la secuencia de un combo. Cada peleador tiene 4 Terminaciones. Si realizas los 4 primeros END FINISHERS en un solo enfrentamiento, podrás realizar el quinto END FINISHER.



TROWS

(Agarres): Puedes arrojar al oponente para evitar que sean peleadores defensivos (o como dicen: ¡Tortuga!). Es frustrante cuando lo único que hace un oponente es quedarse en una esquina ¡Con Defensa! Agarrar al oponente causa poco daño y puede ser revertido, pero es una manera de derrotar a una Tortuga (cada peleador Arroja diferente). Para revertir este movimiento, sólo presiona el control hacia atrás y presiona el botón para arrojar al oponente cuando éste te agarre. Aún los Agarres revertidos pueden revertirse.

TEORIAS AVANZADAS DE PELEA



COMBO BREAKER

(Rompimiento de Combo): Este es un movimiento especial que sirve para romper un combo en proceso. Los combos sólo se pueden romper cuando el oponente está efectuando un Auto-Doble, Doble-Manual o en el inicio de un Linker o Finisher. Las reglas son simples: Si te atacan con Golpes, realiza el movimiento con un botón de Patada y si te atacan con Patadas, realiza el movimiento con Golpe. Por ejemplo, si tu oponente realiza un Ataque Inicial y un Auto-Doble con Golpe, cuando veas el primer golpe del Auto-Doble (generalmente lanza dos golpes), realiza el movimiento de Rompimiento de Combo de tu personaje con Patada y listo... C... C... ¡COMBO BREAKER!

LINKER

(Conexión de Combo): Esto sirve para hacer un combo más grande. Después de hacer un Auto-Doble o Doble-Manual, realiza un movimiento especial con el que el oponente no se caiga. Después de hacer la Conexión, presiona el botón de Auto-Doble que corresponda al LINKER (esto funciona igual que el Opener) y realiza una terminación. Con esto, podrás hacer un combo de por lo menos 7 golpes.

SUPER MOVES

(Super Movimientos): Después de incrementar tu Barra de Super (esto se logra recibiendo golpes o cuando el oponente pone defensa a tus golpes), podrás hacer Super movimientos especiales (obviamente estos consumen parte de tu Barra de Super). Estos movimientos pueden ser Super Ataques Iniciales, Super LINKERS o Super Terminaciones.



JUGGLES



(Remates): Al terminar un combo, el oponente saldrá volando por los aires, al momento de caer, puedes rematarlo con un movimiento especial, un movimiento Super o con un golpe. Existen formas para obtener 7 golpes extras de Remates.

THROW COMBOS

(Agarres en Combos): Para hacer Remates fácilmente, trata de agarrar al oponente en medio de un combo. Los Agarres en un combo sólo pueden realizarse después de un Auto-Doble. Fíjate que cuando Arrojas a un oponente en medio de un combo, éste se eleva, por lo que tienes más tiempo de hacer un Remate.



TOP ATTACK

(Rompe Defensa): Puedes realizar un Ataque Alto, presionando hacia atrás en el control y Golpe Fuerte, Patada Fuerte o Golpe Débil, dependiendo de tu personaje. Este movimiento es muy efectivo cuando el oponente se encuentra agachado poniendo defensa y no puede ser seguido con un Auto-Doble, pero sí con un Doble-Manual, con un ataque doble (nos referimos a un botón con el que el personaje lance dos golpes) o ciertos movimientos especiales.



POP UPS

(Contraataque): Existen varios movimientos especiales para que un personaje se levante rápidamente del suelo. A esta acción se le denomina POP-UPS (Contraataque).

TEORIAS MAESTRAS DE PELEA



COUNTERING THEORY

(Teoría de Contraataques): Es sencillo, es la regla de Piedra / Papel / Tijera. Cada personaje tiene 3 movimientos especiales que entran en este juego. La Piedra vence a la Tijera, la Tijera vence al Papel y éste último vence a la Piedra. Gracias a esto, ningún movimiento especial es invencible. **LAS TABLAS DE LAS SIGUIENTES PÁGINAS CORRESPONDEN A ESTE TIPO DE MOVIMIENTOS**

AIR COUNTER

(Contraataques Aéreos): Una vez más en el juego de Piedra / Papel / Tijera. Cuando ambos peleadores saltan, los golpes Fuertes vencen a los Medios, los Medios a los Débiles y los Débiles a los Fuertes. Por ejemplo, los golpes o patadas Débiles siempre vencerán a los golpes o patadas Fuertes.



MANUAL-DOUBLES

(Dobles-Manuales): Estos movimientos son muy útiles, pero difíciles de realizar. Este movimiento puede reemplazar un Auto-Doble en un combo, se puede hacer después de un Auto-Doble y trabaja como un Ataque Inicial. La ventaja de los Dobles-Manuales es que son difíciles de romper. Para realizarlo, presiona rápidamente un botón de golpe o patada Fuerte y uno de golpe o patada Media. De esta manera, existen 4 tipos de Dobles-Manuales. Normalmente, el control debe estar en la posición neutral cuando conectas un Doble-Manual, pero en algunos casos debes mantener el control hacia adelante o atrás del enemigo, por lo que podrás cargar el próximo movimiento.









Jago
Orchid
Glacius
Sabrewulf
Tusk
T J Combo
Maya
Spinal
Kim
Fulgore

JAGO

Wind Kick	Laser Blade	Ninja Slide
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect





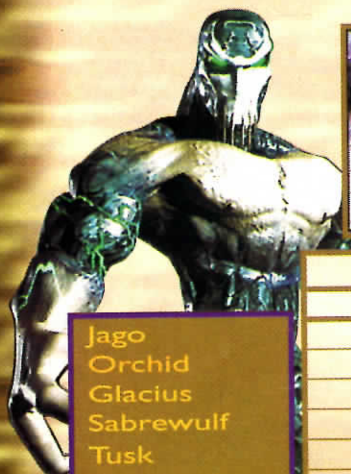




SPINAL

SkeleSkewer	Flame Blade	Skull Scrape
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect

Jago
Orchid
Glacius
Sabrewulf
Tusk
T J Combo
Maya
Spinal
Kim
Fulgore









Jago
Orchid
Glacius
Sabrewulf
Tusk
T J Combo
Maya
Spinal
Kim
Fulgore

GLACIUS

Cold Shoulder	Uppercut	Icy Grip
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect








FULGORE

Jago	Cyber Dash	Electro-Flect	FP Agachado
Orchid	Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Glacius	Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Sabrewulf	Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Tusk	Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
T J Combo	Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Maya	Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Spinal	Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Kim	Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
	Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
Fulgore	FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect









TUSK

Jago	Boot Kick	Web of Death	Skull Splitter
Orchid	Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Glacius	Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Sabrewulf	Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Tusk	Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
T J Combo	Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Maya	Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Spinal	Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Kim	Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
	Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
Fulgore	FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect








TJ COMBO

Jago	Jump in Kick	Spining Fist	Roller Coaster
Orchid	Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Glacius	Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Sabrewulf	Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Tusk	Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
T J Combo	Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Maya	Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Spinal	Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Kim	Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
	Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
Fulgore	FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect









Jago
Orchid
Glacius
Sabrewulf
Tusk
T J Combo
Maya
Spinal
Kim
Fulgore

MAYA

Flip Kick	Savages Blades	Mantis
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect









KIM WU

Tornado Kick	Fire Craker	Split Kick
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect

Jago
Orchid
Glacius
Sabrewulf
Tusk
T J Combo
Maya
Spinal
Kim
Fulgore









Jago
Orchid
Glacius
Sabrewulf
Tusk
T J Combo
Maya
Spinal
Kim
Fulgore

B. ORCHID

Flik Flak	Ichi Ni San	Tiger Slide
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect









SABREWULF			
	Sabre Wheel	Sabre Spin	Sabre Pounce
Jago	Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Orchid	Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Glacius	Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabrewulf	Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Tusk	Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
T J Combo	Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Maya	Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Spinal	Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Kim	Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
Fulgore	FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect

Pressure-Double





(Doble-Presión): Cada personaje tiene un movimiento llamado PRESSURE-DOUBLE.Hay varios usos para este movimiento, puede funcionar como OPENER o un AUTO-DOUBLE y si lo ejecutas correctamente puede funcionar como JUGGLE.

Pressure-Combos

(Combo-Presión): Este es un COMBO que ejecutas cuando el oponente tiene defensa. Mientras tú lo ejecutas, el oponente no se puede mover, pero sí le causas un poco de daño. La ventaja es que los PRESSURE-COMBOS llenan la barra de Super muy rápido.



Pressure-Breaker

(Breaker vs. Combos-Presión): Estos combos bajan muy poca energía, ya que el oponente tiene defensa, sin embargo estos combos llenan rápidamente la barra de Super. Estos combos pueden ser rotos si al terminarlo, el enemigo realiza un movimiento especial de Piedra / Papel / Tijera.

Shadow Combos



(Combos con Sombras): Algunos personajes tienen Super movimientos que dejan sombras, estos pueden traspasar proyectiles, además de que si lo utilizas como Ataque Inicial, todo el combo tendrá sombras y así causar mayor daño.

Air Doubles

(Dobles Aéreos): Esta es una forma de hacer un combo a un oponente que se encuentra saltando hacia ti. Salta hacia él, golpéalo y enseguida realiza un movimiento especial con un golpe menor. Por ejemplo: Jago salta y conecta patada Fuerte, después realiza el Wind Kick con patada Media para conectar otro golpe. Después de esto, puedes rematar al oponente de muchas maneras.

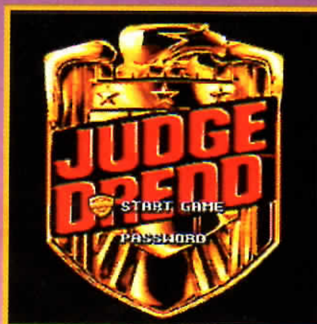




Ultra

Para hacer un Combo Ultra, sólo realiza el movimiento Ultra de tu personaje al final del combo cuando la barra del oponente esté parpadeando en rojo. El combo Ultra puede ser más largo o corto, por ejemplo: Si sólo realizas un END FINISHER durante la pelea, el Ultra será corto, sin embargo si realizas los 5 END FINISHERS, el Ultra será Largo. Los Ultras pueden ser rematados únicamente con un Super movimiento. También se puede realizar un Mini Ultra, este se realiza al final de la primera barra de energía del oponente, siempre y cuando por lo menos hayas realizado un END FINISHER.





El siguiente código te da acceso al **STAGE SELECT SCREEN** en cualquier momento además de que tu energía se va llenando automáticamente después de que te golpean.

Antes de que la pantalla Copyright (la primera pantalla que aparece el encender el SNES) cambie, presiona lo siguiente:

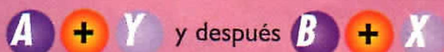
Judge Dredd™
© 1995 CINERGI PICTURES ENTERTAINMENT INC. AND CINERGI PRODUCTIONS N.V. INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1995 EGMONT FOUNDATION. ALL RIGHTS RESERVED.
JUDGE DREDD™ AND ALL NAMES, CHARACTERS AND ELEMENTS THEREOF ARE TRADEMARKS OF EGMONT FOUNDATION. LICENSED BY COPYRIGHT PROMOTIONS INTERNATIONAL LIMITED AND SURGE COMIC PROPERTIES, INC.
© 1995 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
PROGRAMMED BY PROBE ENTERTAINMENT LTD.
LICENSED BY NINTENDO



DON'T TELL FERGUS.
LEVEL SELECT ACTIVATED.
ENERGY GAIN ACTIVATED.

Si lo ejecutas correctamente, aparecen ciertos nombres en la parte inferior y después espera a que en la pántalla aparezca **"Just say no to cheats"**, entonces ya que aparece este comentario presiona simultáneamente:

JUSTICE DEPARTMENT
WARNING: HUMOROUS CHEAT MODES PROHIBITED IN ALL PROBE™ GAMES.
JUST SAY NO TO CHEATS.



Presiona **START** para comenzar a jugar y ahora puedes acceder a la pantalla de selección de escena en cualquier momento al presionar **SELECT**, además tu barra de energía se va regenerando poco a poco cada vez que te tocan y recuerda que si te estás enfrentando a un jefe o estás a punto de perder toda la energía, presiona **START** para que mientras el juego está en pausa, tu energía se va llenando.









Con los siguientes password puedes jugar en un modo especial de dos jugadores muy al estilo de la versión Power Ranger The Fighting Edition, así que entra a la pantalla de **OPTION** para poder poner los siguientes passwords:







Zord vs. Lizard





Zord vs. Silver Boss





Zord vs. Gold Boss

REPORTE

SHOSHINKAI

SHOW '96



Como se ha vuelto costumbre en los 3 últimos años, esta vez, varias personas tanto de Club Nintendo como de nuestro distribuidor oficial, asistimos al evento llamado "Shoshinkai" el día 22 de Noviembre así como al "Nintendo 64 Space World 96" que se llevó a cabo en el centro de convenciones "Messe", que se encuentra en la ciudad de Makuhari, en Japón.

Este centro de convenciones es de un tamaño espectacular y ahí se pueden llevar a cabo varias exposiciones simultáneamente (a decir verdad, mientras se realizaban eventos de Nintendo, también había dos exposiciones de computadoras y una de equipo para construcción y todavía quedaba espacio para una más).

Pero bien, la cuestión es hablar de los eventos de Nintendo y no del centro de convenciones. Desde el año pasado Nintendo decidió abrir al público su exposición anual llamada Shoshinkai, pues como bien lo dijimos en nuestro primer reporte hace un par de años, este evento sólo era para gente del medio y tenía una duración de 2 días. Ahora el evento es de 3 días, de los cuales el primero se abre para gente del medio (Shoshinkai) y los otros dos son para el público en general.

Hechas las pertinentes aclaraciones (por si alguien se había quedado con la duda), pasemos a ver qué es lo que hubo en este evento, que aunque no fue mucho como en los años anteriores, sí hubo cosas muy interesantes, tal y como lo dijimos en el Reset del número anterior.



Los días que se abrió la exposición al público, los chicos llegaron desde temprano y en grandes cantidades, todos de muy diversos sitios del país.

EL DISK DRIVE



Como se anunció en su debido momento, Nintendo presentó en este evento el periférico para el N64, esta unidad aún no tiene un nombre "de batalla" así que por el momento lo seguiremos llamando Disk Drive. Este sistema se conecta debajo del N64 y utiliza discos ópticos del tipo "Zip" los cuales serán especiales para este sistema y no se podrán usar en otro tipo de lectores de discos ópticos, es decir, son discos del tipo "Custom" con una capacidad de 64 Megabytes o 512 Megabits (esta última es la medida utilizada para hablar de la capacidad de memoria de los juegos de Nintendo, aunque se pueden usar las 2 sin ningún problema), de esa memoria se dice que aproximadamente 20 Megabytes se podrán usar para grabar cosas en ellos. ¿Cual será la forma en la que se utilizará este sistema? Aunque no lo

dejaron muy claro en las explicaciones que daban, dejaron ver que los juegos para este sistema podrán ser:

1) El puro disco. Así los juegos serán más baratos, según esto.

2) Cartuchos y discos al mismo tiempo. Así se podrán estar manejando diferentes datos sin tener que esperar a que el disco termine de cargar, con lo que el juego será más dinámico. En este mismo modo tenemos que también podrán venir "Updates" o mejorías para versiones viejas de juegos en cartucho que ya salieron o saldrán muy pronto. De este ejemplo ya habíamos hablado, pero te recordamos que ellos comentaron que es muy probable que el primer juego que use esta característica es el de Star Fox 64, así primero jugarás el juego en cartucho y cuando salga a la venta el DD podrás obtener un disco que se usará al mismo tiempo que el cartucho y así podrás agregar más misiones, escenas y hasta naves. Ahora te toca a ti imaginarte qué más se podrá hacer con los otros juegos.





Este sistema fue mostrado en un Stand aparte de los juegos y llamó bastante la atención, no sólo de las personas que asistimos el primer día, sino también cuando fue abierta la exposición al público. También muchos de los programadores que asistieron al evento de los demás licenciatarios se fueron a dar una vueltecita para ver de qué se trataba. En general la opinión de los programadores de otras compañías fue muy favorable.

Nintendo tenía una exposición montada en la que hablaban de todo lo que les comentamos anteriormente, además que mostraron 2 de las muchas funciones que tendrá el DD, a continuación te diremos de qué se trataba.

La prueba de la velocidad



Una de las razones más importantes por la que Nintendo decidió usar el DD como medio externo de lectura de datos, es por la velocidad de transferencia de los mismos. Para que nos fueramos dando una idea de qué onda con la velocidad, una persona de Nintendo nos mostró el juego de Super Mario 64 pero en Disco (según él, este Mario es exactamente el mismo del cartucho, sólo que éste está en el disco, pero el código es el mismo). Nosotros nos fijamos muy bien lo que se tardaba en cargar cada parte del juego y a continuación te presentamos los datos:



1 Desde que insertas el disco hasta que aparece la pantalla de presentación pasan 2.5 Segs. En ese tiempo ya cargó la pantalla con el nombre del juego, la cara deformable de Mario y las diversas pantallas con los archivos, datos de los archivos como monedas, estrellas y las opciones.



2 Si presionas Start tarda 2.5 segundos en cargar todo el castillo por la parte de afuera (y por si fuera poco también todos los movimientos de Mario). Por si no te habías fijado el sistema va leyendo los datos del cartucho conforme los va utilizando, por lo tanto el sistema vuelve a cargar cuando...



3 ...entras al castillo. En esta parte carga todo lo que es la sala principal y los 7 cuartos de esta sala y para cargar todo eso se tarda 4 segundos.



4 En la demostración entraban a una escena, en este caso es la 2. Al entrar tenía que cargar esta escena, por lo tanto tenías que esperar...



5 ...3 segundos antes de empezar a jugar. Si revisas los tiempos en realidad son muy cortos, en algunos de estos no se nota la diferencia del DD al cartucho.

Lo más extraordinario del caso es que Genyo Takeda ha dicho que se encuentran trabajando para reducir aún más el tiempo de transferencia de datos. Esperemos a ver qué es lo que logran.

Lo que viene a futuro

Antes de cada presentación, pasaron varias edecanes de Nintendo y nos tomaron fotos a algunos de los que estábamos esperando a que empezaran las demostraciones. Para nuestra sorpresa al final de cada una de estas presentaciones los encargados de darlas (las demostraciones) introducían unos discos a los DD que estaban ahí y en unos cubos aparecían las fotos que nos acababan de tomar, estos cubos se deformaban logrando un efecto que a muchos les parecía "bastante sencillo" pero debemos tomar en cuenta que para poder lograr algo similar a nivel profesional (o lo que es lo mismo, en televisión), debes tener un equipo que cuesta varios miles de dólares. Después de eso explicaban que para el próximo Shoshinkai esperan poder presentar una cámara digital para poder tomar las fotos y meterlas a los discos del DD. La idea es hacer accesible al público esta cámara especial, pues en la actualidad estas cámaras cuestan bastante dinero.



Realmente es muy difícil adivinar o siquiera imaginar lo que preparará la gente de Nintendo para el DD. Esta vez nos mostraron un excelente uso para el espacio grabable de los discos, pero, ¿Qué más tienen planeado que no quieren decir?. Esto sólo el tiempo lo dirá.

PANEL DE DISCUSION

El día del Shoshinkai (22 de Noviembre) hubo un evento (o mejor dicho un panel de discusión) en donde se tratarían temas como el de "Hacia dónde va la industria de los videojuegos" y cosas por el estilo. Los participantes son personas bastante importantes de la industria, entre estos se encontraban: Genyo Takeda, una de las personas más importantes para el desarrollo del N64 para Nintendo. Shigeru Miyamoto, el diseñador de juegos más importante de la industria. Jun Fujimoto quien es presidente de la compañía Seta, la cual se ha caracterizado por sus innovaciones tecnológicas implementadas en los cartuchos de Nintendo. Satori Iwata, presidente de Hal Laboratory y la cual ha sido responsable de los juegos de Kirby para todos los sistemas de Nintendo (ellos ya son parte de Nintendo, tal como lo es Rare) y Katsuya Nagae, él es de Konami y fue responsable del juego J-League Perfect Striker.



En esta foto tenemos (de izquierda a derecha) Genyo Takeda, Shigeru Miyamoto y Jun Fujimoto

El primero que tomó la palabra fue el Sr. Takeda quien comentó que a últimas fechas la tecnología ha estado avanzando de una manera impresionante, pero que como los otros sistemas de Nintendo, el N64 está preparado para poder ir de la mano con estos avances, también comentó que uno de los puntos importantes para decidirse en usar cartuchos como medio de almacenamiento, es que a estos se les pueden agregar todo tipo de chips como ocurrió en su momento con el SNES.



En esta otra foto tenemos a Satori Iwata, Katsuya Nagae y al revoltoso señor Hisaka.

Como ejemplo (hablando del sistema) nos mencionó el Jolting Pack, dijo que cuando mostraron el puerto del control del N64 todos pensaron (nosotros también, lo admitimos) que sólo serviría para un pequeño cartucho en el que se iban a grabar los datos de los juegos y nada más, pero como pudimos ver en ese Show, eso no es cierto. Inclusive puso como ejemplo que si ellos "quisieran" podrían hacer un Controller Pack con un lector para hacer sin ningún problema una "Pistola de Luz", como el Zapper para el NES o el Super Scope para el SNES, sin necesidad de comprar todo un aditamiento extra y con el mismo control que ahora tienes (no faltó quien no oyó bien esto y pensó que era un hecho consumado, tal vez en el futuro, pero lo dijieron como algo oficial).

Algo bastante interesante que se mencionó también, es que la máquina no está fija a programarse de alguna forma y que esto puede cambiar a futuro gracias al GA que significa "Genetic Algorithm" o Algoritmo Genético.

Para rematar, Takeda mencionó que todo lo que dijo es sólo el principio y que pronto sabríamos más cosas de este sistema y que incluso, cosas tan sencillas como los conectores de los controles, podrían esconder muchas



sorpresas.
Los productores de Videojuegos hablaron de las ventajas que tienen al programar en este sistema, por ejemplo, Miyamoto habló de todas las cosas que ha podido incorporar a sus juegos y que de otra forma hubiera sido imposible (de lo que ya hemos hablado bastante). Jun Fujimoto de Seta habló de que a ellos el poder del procesador no sólo les ha servido para hacer juegos con mejores gráficos, sino con una lógica más "humana" lo cual se ve muy bien en sus juegos de Shogi y además mencionó que se encuentra desarrollando un cartucho con modem integrado para una versión especial de este juego, con la que 2 personas podrán participar desde diferentes puntos de Japón con sólo conectar su línea telefónica al cartucho, o de la misma forma retar a los expertos de la Asociación Japonesa de Shogi (Shogi, es un juego muy popular en Japón).



Satori Iwata mencionó lo mismo que Shigeru Miyamoto, pero desafortunadamente aún no tenemos algún juego de ellos para corroborar; pero por lo contrario, sí pudimos ver el juego que produjo el señor Katsuya Nagae de Konami (J-League Perfect Striker) y el cual nos pareció maravilloso. El señor Nagae comentó que el sistema les había parecido increíble y que -modestia aparte- por eso su primer juego de Soccer para el sistema les había quedado como ese (¿quién puede presumir lo mismo?) Todo en este juego es excelente, el control es una parte muy importante pues ahora sí hay una verdadera interacción entre el jugador y los personajes, los movimientos de los jugadores son muy realistas y además tiene una gran cantidad de sonidos y voces, lo que hace que cada juego parezca una trasmisión de TV (Sabemos que cada persona habla maravillas de sus juegos, pero nosotros pudimos corroborar esto cuando alguien de Rare nos comentó que estaba "increíblemente sorprendido" con la cantidad de audio que tiene este título y si has jugado Killer Instinct Gold sabrás que para ellos digan algo así es muy difícil.
Además de los asistentes antes mencionados, también hubo en el panel una persona de nombre Hisaka, el cual se supone que es un gran analista de videojuegos, pero sólo se dedicó a hacer preguntas sin mucho chiste y a decir "Hai, hai, hai, hai, hai..." mientras los demás hablaban. Si hubieras estado ahí, seguro que te habrías querido parar a golpearlo.

EL JOLTING PACK



Además del Disk Drive, Nintendo mostró otro aditamento que se conecta en el mismo sitio que el Controller Pack y que hace que el control vibre en ciertos momentos. Este controller pack se llama (por el momento) Jolting Pack y su función no va más alla de lo que dijimos al principio.
Los primeros juegos programados para usar este aditamento son Star Fox 64, en donde al recibir un disparo del enemigo el control tiembla. De igual manera en Blastcorps al estar destruyendo un edificio, el control responde vibrando.

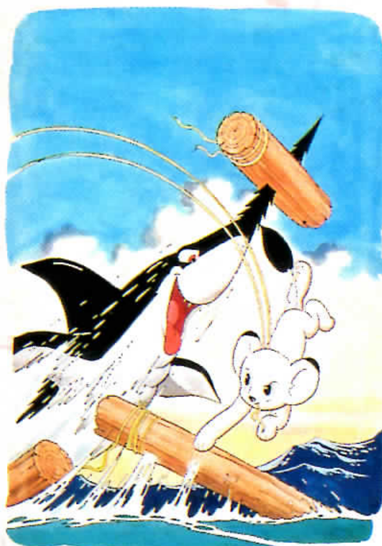




Definitivamente el uso que se le está dando al Jolting Pack en estos juegos no es muy espectacular. Algo que nos gustaría ver es que este control se involucre un poco más con el juego y no sea algo "bonito" y ya. Como ejemplo rápidamente viene a nuestra mente que en un juego tú puedas saber cuando un enemigo gigante te va a atacar por atrás con las vibraciones y conforme se vaya acercando, las vibraciones aumentarán su intensidad y poder. Esperemos ver esto en algún juego.

Ahora veremos los juegos que se mostraron o se anunciaron en este evento. Hay cosas muy interesantes que vale la pena ver a fondo.

LOS JUEGOS



Algo que nos causó bastante extrañeza, es que **Nintendo** fue contra su costumbre y anunció un juego que se piensa saldrá ¡hasta el año entrante! Incluso se hizo hasta una conferencia de prensa para anunciar este título. Nintendo planea hacer este juego en conjunto con Tezuka Productions y está basado en la caricatura de nombre **"Jungle Tai-Tei"** o algo así como "El Rey de la Selva" para el N64. En nuestro país conocemos esta caricatura como "Kimba el León Blanco" (este es el verdadero Rey León).



En la conferencia de prensa antes mencionada, estuvieron presentes Iroshi Imanishi (Director de Mercadotecnia de Nintendo de Japón), Makoto Tezuka (Director de Tezuka Productions) y Shigeru Miyamoto.



Dentro de esta conferencia se mencionaron cosas muy interesantes, como por ejemplo Shigeru Miyamoto comentó que él decidió estudiar su carrera (diseñador) por influencia de Osamu Tezuka, quien es el creador de esta caricatura y de otras más, incluso comenta que mucha de la gente que ahora se encuentra trabajando en esto de los videojuegos, creció con la influencia de esta celebridad.



Mientras tanto, Makoto Tezuka mencionó que este juego no dependerá de la fama de este personaje y que planean crear un mundo de sueños que sólo se puede lograr con software digital. Tezuka también comentó que una de las características de los juegos de aventuras, es que estos se juegan con la cabeza y las manos, pero que ellos esperan que además de los elementos antes mencionados los jugadores también usen el corazón.



Básicamente se planea que Nintendo se encargue del desarrollo del juego y del sonido y que Tezuka Productions haga el diseño gráfico de los personajes así como la música y los efectos de sonido. En conjunto harán el diseño de las escenas y del modo de juego en si. Otro asunto importante es que aún no se decide si vendrá en cartucho (128 Megabit) o sea para el DD.



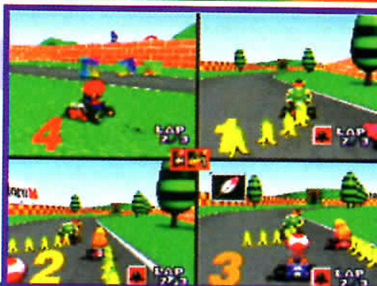
Nintendo®

Ya en el anterior número vimos un adelanto de algunos de los títulos que mostró Nintendo, 3 de ellos se podían jugar y los demás se mostraron continuamente en las pantallas que había en toda la exposición. En el número anterior, quedamos en que hablaríamos más a fondo de estos juegos, así que veamos primero los títulos de N64, después los de SNES y luego los de GB.



MARIO KART 64

El juego que fue el "fuerte" de Nintendo para este Show, fue el título de **Mario Kart 64**, del cual ya hablamos en el número anterior, así que este mes te dejaremos descansar un poco, pues como aquí en Club Nintendo a todos nos gusta bastante, tenemos muchos planes para este título.





STAR FOX 64



El otro título que pudimos jugar fue el no menos fabuloso (pero que saldrá más tarde) **Star Fox 64**. Es muy extraño lo que Nintendo decidió hacer con este juego, pues contrario a lo que muchos puedan pensar, esta no es una secuela de aquel gran juego de SNES, más bien se trata de una "historia alterna" en la que el General Pepper, jefe de las fuerzas de combate del planeta Corneria, tiene que enfrentar al malvado emperador Andross, un genio científico que fue expulsado de Corneria hacia el planeta Lylat y que ha vuelto con una gran tropa creada por él mismo para tomar venganza conquistando Corneria. Tomado por sorpresa por tan tremendo ataque, Pepper decide contratar al equipo de mercenarios "Star Fox", comandados por Fox Mac Cloud quienes deberán combatir al malvado emperador.





Sí, nosotros también sabemos que esta es la historia del primer Star Fox, así que no sabemos qué tan "alterna" sea hasta que veamos el juego casi terminado. De cualquier forma te diremos que tenemos una gran cantidad de mejoras de aquella revolucionaria versión para SNES a la nueva para 64 Bit, obviamente lo que más se nota es la cuestión gráfica, esto ayuda a crear enemigos de gran tamaño y además de que ahora te podrás enfrentar a una gran cantidad de ellos, lo que le agrega gran acción al juego. La movilidad de la nave es ahora de sueño gracias al 3D Stick, pues aprovecha muy bien las características de este control que nos hemos encargado de repetir hasta el cansancio (si te ponías muy exigente, el único "pero" que le podías poner a Star Fox para SNES es que se sentía un poco lenta la nave, pero sólo si eras muy exigente). Básicamente podemos decir que los movimientos de la nave son los mismos: disparas, la inclinas un poco para moverte más rápido hacia los lados, arrojas bombas, aceleras y frenas o giras por completo para rebotar ataques

















enemigos, pero ahora también tienes un par de movimientos nuevos que te sirven de mucho, como un "Loop" que ejecutas para desaparecer prácticamente del alcance de tus enemigos por algunos segundos. El modo de juego también es muy parecido al del SF de SNES, pues casi siempre vas avanzando en línea recta hasta encontrar a un gran jefe de nivel, pero además de eso habrá momentos en los que también combatas en zonas con Scroll libre y te muevas hacia donde quieras.



Los cambios más drásticos los tenemos en que ahora además de combatir en el aire, también habrá lugares en los que lo podrás hacer en la tierra manejando un pequeño tanque con movimientos similares a los de tu nave, pero con la limitante de sólo permanecer en la tierra. También tenemos en este juego que podrás entrar a un modo de Vs. para 2, 3 y hasta 4 personas simultáneas, ahí la pelea es de todos contra todos con la pantalla dividida y esta opción es muy divertida (sobre todo si te pones de acuerdo con tus amigos y le caigan de sorpresa a uno de ellos).



La salida de este juego en América se espera para antes de Junio, está programado con 96 Megabit de memoria y no tiene batería, así que para este juego sí será necesario tener un Controller Pack, además de eso, será también compatible con el Jolting Pack.

BLASTCORPS

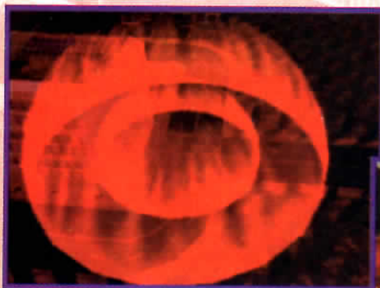
El tercer juego que se podía jugar en el área de Nintendo era Blastdozer (este es su nombre para Japón, así que para no confundirnos en un futuro próximo, mejor lo llamaremos **Blastcorps**, que será su nombre para América).



Realmente nos parece bastante difícil de aceptar, que juegos que se anunciaron hace más de un año cuando se presentó el N64, todavía no salgan y que títulos como el de Soccer de Konami que se anunció hace algunos meses, ya esté a la venta en Japón, pero qué le vamos a hacer. Bien, después de habernos quejado un rato, te diremos que en cuestión de temática no hay grandes cambios pare este juego que se espera salga en nuestro continente dentro de los próximos meses, pues sigues destruyendo "propiedad privada", quizá lo más relevante en este momento es que se le agregaron nuevos vehículos a la versión final, dando así un gran total de 5 camiones y 3 robots, así como nuevos escenarios y además la capacidad de poder cambiar de vehículo varias veces dentro de una misión, quizá este agregado fue para darle un poco más de "emoción" a las escenas.









En este título también requerirás de un Controller Pack para poder grabar tus logros y -como el Star Fox 64- también es compatible con el Jolting Pack.

Esperamos próximamente tener más detalles sobre este título, pues al parecer requiere de que te sientes un muuuuy buen rato con él para encontrarle lo divertido, o darte cuenta que no es tan emocionante como los demás títulos para este sistema.



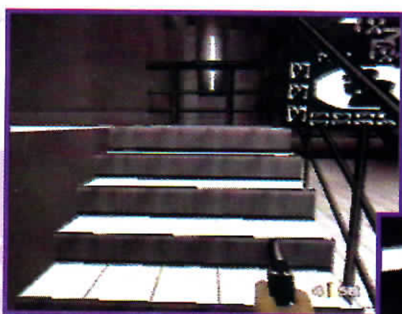


Los 3 títulos que mencionamos anteriormente, se podían jugar (van aumentando, el año pasado sólo eran 2), otros títulos que Nintendo piensa lanzar fueron mostrados en video, así que a continuación veremos un breve resumen de ellos.

GOLDEN EYE

Ahora que lo vemos bien, como que los chicos de Rare andan un poco lentos y esto lo decimos porque tampoco se pudo apreciar una versión terminada del juego Golden Eye y se espera que esté terminado y puesto a la venta antes del E3 de Atlanta en Junio (donde según se dice, ellos tendrán una sorpresa para todos), todo indica que se dedicaron estos últimos meses al 103% a terminar Killer Instinct Gold.





De cualquier forma ya hemos dicho que tiene que ser un juego excelente, si es que quiere sobresalir, pues para esos meses tendrá una competencia terrible con Doom y Turok y en ese punto, los chicos de Rare se muestran muy seguros, pues nos comentaron que incluirá muchas cosas que no se verán en los títulos antes mencionados. Otro punto a favor para este juego -nos siguieron comentando- es que los personajes tienen movimientos muy reales.







Ya sólo nos resta esperar, pues como con otros títulos, este juego nadie lo ha podido probar fuera de la casa de Nintendo, esperemos que en próximos viajes a Seattle podamos darle un vistazo al juego y poder comentarte si en realidad es bueno o no.

YOSHI'S ISLAND 64



Yoshi´s Island 64 es el primer juego en 2D que lanzará Nintendo para el N64. Como podrás ver por las fotos, los gráficos de este juego son imágenes creadas en supercomputadoras SGI (vaya cambio, pues las del primer juego se dice que fueron dibujadas y coloreadas a mano) y después incorporadas al juego, como pasó con los personajes de Killer Instinct Gold. Aquí tenemos que el modo básico del juego sigue intacto, con la pequeña diferencia que ahora Yoshi ya no trae a Baby Mario montado. Yoshi sin embargo, sigue atacando con... mucha fuerza y con huevos que arroja a sus enemigos. Para este juego se tienen muchos planes, para empezar Shigeru y su equipo, continúan con la idea de mezclar gráficos y modo de juego 2D con muchos elementos en 3D, que fueron posibles en el SNES con la incorporación del Chip SFX2 y que ahora se lograrán con el poder del procesador del N64, además de eso, también se pudo observar que en ciertos momentos, como en las peleas con los jefes, se pueda "abrir la toma de la pantalla" o como se diría en el lenguaje televisivo "un Zoom Out", tal vez para incorporar enemigos de gran tamaño o quién sabe qué se les vaya a ocurrir a estos sujetos.









De este título todavía no hay datos exactos sobre qué tipo de accesorios vaya a utilizar, la capacidad de memoria y sobre todo la fecha de salida, pero por lo pronto crucemos los dedos para que no vaya a tardar mucho.





KIRBY'S AIR RIDE

Aquí tenemos otro juego de esos que por extraños motivos no se sabe cuándo van a salir y que fueron anunciados desde la salida de N64, claro, nos referimos a **Kirby´s Air Ride.**

Bueno, decimos que no sabemos cuándo vayan a salir, pero según esto, se tiene planeado que también salga para antes de Junio. Realmente la historia de este juego ha sido bastante trágica, pues este fue uno de los 2 títulos que se podían jugar hace más de un año cuando se hablaba del N64 y desde aquel entonces, nadie fuera de Nintendo sabe a ciencia cierta qué onda con él.

Sabemos que será para 4 jugadores simultáneos, también sabemos que los escenarios se crearán al azar (por lo que siempre serán diferentes) y ya hasta sabemos que Kirby ahora usa una curiosa gorra azul, pero todavía no nos enteramos qué onda con el control y sobre todo qué modos de juego tendrá.





MOTHER 3

Hace ya algún tiempo Nintendo de América decidió experimentar con un RPG que se había lanzado en Japón, desde aquellos años dorados del Famicom (NES) y que se volvió muy popular entre los jugadores de ese país, Nintendo de América lanzó el segundo juego de la serie para el Super Famicom (SNES) y que en Japón recibe el nombre de Mother, pero en este continente decidieron llamarlo "EarthBound" (por cierto, desde que salió la primera versión para el Famicom ya había planes de traer este juego a América, pero por extraños motivos decidieron echar atrás este proyecto cuando ya estaba casi listo). De cualquier forma este título fue bien recibido por los jugadores de RPG en Estados Unidos, aunque no fue de los más populares del año pasado.





En fin, todo el rollo anterior fue para que tuvieras una referencia y supieras qué onda con el juego que vamos a mencionar a continuación, el cual es el tercer juego de la serie **"Mother 3"**. Este juego como los anteriores, será un RPG muy fuera de lo común, en donde los héroes son niños con poderes extrasensoriales. Básicamente se espera que tenga una gran variedad de cosas qué hacer y que también conozcas mucha gente a lo largo de tu recorrido.

Aunque no es algo confirmado, por la naturaleza del juego se espera que este título sea uno de los que se está preparando para la salida del DD a finales de este año.







THE LEGEND OF ZELDA

Definitivamente la sorpresa más agradable fue ver imágenes de lo que se lleva avanzado del juego de **The Legend of Zelda** para el N64 y aunque se ve que el año pasado no fue una de las prioridades de Miyamoto san, ahora se espera que se clave bastante en la realización de este título.

Uno de los cambios más notables fue en el personaje, pues Link ya se ve mucho más humano y de mayor edad que en los títulos para NES, GB y SNES, además de que su cuerpo ya está más detallado y ya no



es ese demo todo amorfo que se presentó en el pasado Shoshinkai, todos sus movimientos han sido capturados y no sólo es eso lo que ayuda a darle más personalidad al personaje, pues otro elemento muy bueno es que ahora se está trabajando bastante sobre la cara del personaje, para que en ella se puedan ver los diferentes estados de ánimo que pueda tener, además de que su mirada se dirigirá realmente hacia donde está atacando.



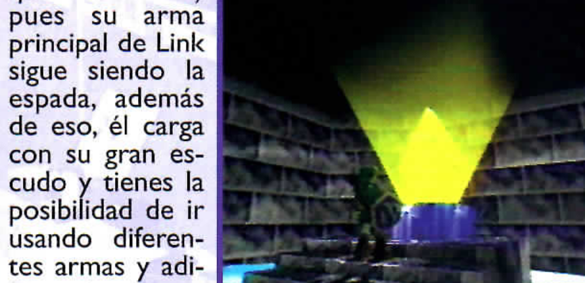






Desafortunadamente sólo fueron algunas escenas las que se estuvieron mostrando de este juego, pero eso bastó para que nos diéramos cuenta de todo lo que tendrá este título. Como con los otros juegos que hemos reseñado para N64, éste mantendrá la base de su modo de juego (bueno, eso es lo que se dice) pues su arma principal de Link sigue siendo la espada, además de eso, él carga con su gran escudo y tienes la posibilidad de ir usando diferentes armas y aditamentos que podrás cambiar mientras vas jugando, de la misma forma tendrás que acercarte a tus enemigos para eliminarlos. Al igual que como pasó con Super Mario 64, la "cámara" juega un factor muy importante, pues tenemos que se podrán escoger un mayor número de vistas de las que se tienen en Mario 64 y eso es fácil de corroborar con los diferentes puntos de vista que se tienen de Link en todas las fotos del juego que aquí publicamos.









Otro aspecto muy interesante de éste, son todos los efectos gráficos que se tienen dentro del juego; básicamente en el demo que se mostró, vimos muchas fuentes de luz basadas en tonalidades transparentes, brillos y superficies que reflejan la misma luz (como un estanque que está cerca de donde Link encuentra la trifuerza, si uno se fija bien, en las paredes cercanas así como en los techos, se podrá observar que la luz se refleja sobre el agua y después se proyecta en los puntos antes mencionados). Tal como se había dicho con anterioridad, este juego se planea lanzar en Disco para el DD, lo cual nos parece bastante bueno, pues eso quiere decir que tendrá mucho más memoria y así tendremos un juego de acción/aventuras bastante largo y con muchas cosas secretas por descubrir, cosa que ha caracterizado a esta serie de juegos, los cuales han sido excelentes para cualquier sistema que se han hecho (NES, SNES y GB).











Además de los títulos mencionados anteriormente por parte de Nintendo, también se hizo mención del juego **Star Wars: Shadows of the Empire**, pero como todos sabemos, este juego ya está disponible en América y ya hasta un breve análisis hicimos de él. Esperamos para el siguiente número dar algunos tips, sobre todo en la cuestión de la localización de los "Challenge Points".



Todos los juegos que mencionamos anteriormente fueron los títulos de Nintendo, ahora veamos los juegos de los licenciatarios, pues hay cosas muy buenas.



J-LEAGUE PERFECT STRIKER



Definitivamente la sorpresa del Show en cuanto a los juegos de los licenciatarios fue **J-League Perfect Striker** de ***Konami***. Ya desde el mes anterior, nos la hemos pasado atacándote psicológicamente con este juego y te hemos dicho que es excelente, pero ¿qué puedes hacer cuando no se puede decir algo negativo de este juego? Definitivamente es un título que todos nosotros esperamos con mucha ansiedad, pues los anteriores juegos de Konami de Soccer han sido juegos muy fuertes en lo que es América Latina (recordemos que ISSS y ISSS de Luxe no salieron en la Unión Americana) y esperemos que Konami de América decida traer a nuestro continente este juego, si no, vamos a ver qué medidas al respecto se pueden tomar para solicitarlo.







Bien, pero ya hemos dicho mucho y del juego casi no hemos hablado, así que empezemos. Perfect Stiker es un excelente juego (perdón, pero es inevitable), pues tiene muchos aspectos muy bien desarrollados, para empezar el control es extraordinario, al parecer la gente de Konami comprendió a la primera las ventajas que tiene el 3D Stick e hizo que los personajes de este juego realmente se "sintieran" al ser controlados ya que puedes realizar una gran cantidad de movimientos sólo con el control (que de otra forma hubieran requerido combinaciones de Pad y botones). Todos los movimientos de los personajes fueron capturados por jugadores profesionales del Japón, por lo que se ven extraordinariamente realistas y de acuerdo a la forma en la que se mueve un jugador real (inclusive diferentes festejos famosos como el del avioncito o el de Bebeto). Ya que hablamos del tema de los jugadores, te diremos que todos los personajes son figuras en 3D así como todo el estadio, por lo que tenemos que se pueden hacer una gran cantidad de tomas sin que nada se note falso o irreal. El sonido es excelente y ya en lo que corresponde al tema de la conferencia, hicimos una mención que es más que convincente.





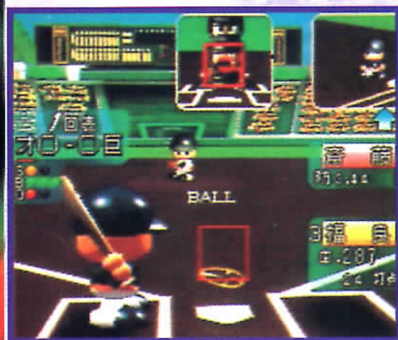


Pero fuera de todo lo que ya dijimos antes, todavía hace falta decir que este juego, aunque tenga una gran cantidad de elementos a dominar, es extraordinariamente sencillo de hacerlo y muy divertido además de adictivo, tanto así que en un momento decidieron ponerse a jugar este título Ken Lobb (un amigo que se ha pasado los últimos 5 años de su vida jugando títulos de pelea), nuestro reportero (quien sólo juega Puzzles) y Brenda Nava (que nos ayudó con unas entrevistas) y se clavaron tanto, que los chicos del Stand de Konami prácticamente los corrieron.



Gambare Goemon 5

Otro juego que causó bastante expectación (aunque sólo se mostró un demo en video) fue el de **"Gambare Goemon 5"**. En este caso vamos a repetir también por enésima ocasión que esta serie de juegos es a la que pertenece el título de "Legend of the Mystical Ninja" aquí en América, con la diferencia de que aquí sólo salió uno. Básicamente el video presentaba a los 4 héroes del juego en diferentes actitudes, pero las imágenes de este video estaban generadas y animadas en computadoras SGI. Sin embargo, dentro de este video se incluían un par de imágenes de lo que es el juego real, el cual en esos momentos todavía se encontraba en una etapa muy preliminar de desarrollo. Además de esas imágenes que les mencionamos, también nos dieron unas fotos de unos demos de lo que se pretende lograr con el juego. Este será un título de acción 3D para uno ó 2 jugadores simultáneos.



Como sucedió con los otros 3 títulos que le siguieron al primero, consideramos muy difícil que éste vaya a llegar a este continente, pero es bastante interesante conocer qué está haciendo ***Konami*** para cuando lleguen los títulos que todos esperamos como la serie de los "Contra" o los "Castlevania".

Powerful Pro Baseball 4

Además de los 2 juegos antes mencionados, ***Konami*** también mostró un par de juegos más para este sistema (de los 4 juegos mencionados ya se había hablado anteriormente). El primero de ellos es el juego de **Powerful Pro Baseball 4**, el cual convierte a Konami en la marca "fuerte" en el género de deportes por el momento, aunque hay otras compañías que también quieren competir fuerte en esa área. Este juego es bastante parecido a los anteriores de la serie, donde los personajes parecen unas esferas medio unidas con ojos y uniforme. El juego cuenta con ex-







celentes efectos gráficos, aunque vale la pena decir que nos gustó un poco más el juego de Imagineer.



MAHJONG MASTER

El otro título es **"Mahjong Master"** el cual en cuestión de gráficos no es nada espectacular, inclusive si te dijéramos que es para el SNES ¿nos creerías?, pero como los otros juegos de fichas, el potencial del sistema se enfoca más en lo que es la "Inteligencia Artificial" y así hacer más competitivo el juego. Lo chistoso de este título, es que puedes jugar un modo de historia en el que seleccionas a uno de los muchos personajes que tienes y lo llevas a competir contra otros, pero tendrás que buscarlos primero, haciéndote de una buena reputación.





KING OF PRO BASEBALL

Ahora hablaremos de ***Imagineer***, que fue otra compañía que mostró bastantes juegos para el N64 y muchos de ellos prometen ser buenos. Para empezar te diremos que su título que estaba más próximo a salir (de hecho ya salió en Japón) es el juego de **King of Pro Baseball**. Este título como lo mencionamos, tiene personajes de tipo "deformados" con una gran cantidad de movimientos y expresiones faciales dependiendo el tipo de acciones que esté realizando (bateando, corriendo, sufriendo porque no dan una...). Los gráficos en general de este juego son muy buenos así como la movilidad. Como dato extra te podemos comentar que los equipos que aquí se representan son profesionales del Baseball de ese país y hasta donde sabemos, no hay planes para adaptarlo a este continente.









ELTALE

Además de ese título, esta compañía se encuentra trabajando en otros 3 juegos que saldrán a mediados de este año en Japón y aún no se sabe si estos títulos se destinarán a América, encontramos a uno que consideran que será el primer RPG como lo conocen al género los Japoneses (explorando mundos, eliminando monstruos con magia) que estará listo para este sistema, el nombre de este juego es Eltale y en él, manejas a un personaje que va viajando por un mundo de fantasía, va conociendo gente (se dice que serán en total 3 personajes los que podrás manejar) y aprendiendo magias para poder luchar contra la gran cantidad de monstruos a los que se tendrá que enfrentar. La perspectiva del juego es siempre de seguir al héroe.



MULTIRACING CHAMPIONSHIP

Otro juego interesante, es el de **Multiracing Championship**, el cual está siendo desarrollado por el mismo equipo que creó el juego de Baseball (Genki), básicamente se trata de un título en el que compites en la modalidad de "Off Road", teniendo así que correr en circuitos llenos de peligros, pero a la vez muy buenos, pues estás corrien-









do a campo abierto. Este título fue solamente mostrado en video y con eso podemos decir que los gráficos son muy buenos y que quizá, éste sea el mejor juego de carreras "serio" que se esté programando para el sistema, ahora sólo falta que no nos defraude con la movilidad como pasó con el juego de Rev Limit.

J.LEAGUE DYNAMITE SOCCER 64

Un cuarto juego que pudimos observar fue el de **J-League Dynamite Soccer**, el cual es extraordinariamente simple y no impresiona en nada después de ver el juego de Konami. Seguramente después de ver el titulo antes mencionado, la gente de Imagineer se pondrá a trabajar muy duro en él, si es que quiere tener una buena oportunidad dentro de ese reñido mercado.

REV LIMIT

Y siguiendo con esto de las compañías que mostraron varios juegos vamos con ***Seta***, ellos exhibieron un par de títulos que nos parecieron interesantes, el primero de ellos es el de **Rev Limit**, el cual es un nuevo juego de carreras. Básicamente, tú te pones al mando de un vehículo que debe competir contra otros parecidos al tuyo a través de diferentes circuitos que hay en el juego. Una de las características es que conforme ganes carreras, puedes ir mejorando tu vehículo adquiriendo nuevos equipos. Una de las cualidades son sus gráficos, los cuales son extraordinarios y todo lo que está en pantalla se mueve con mucha suavidad, además de que hay mucho realismo en todos los objetos que aparecen y que hay bastantes efectos de luz. Sin embargo y con todo lo que mencionamos con anterioridad, este juego tiene un gran problema y es la movilidad, ya que la idea de la gente de Seta es hacer este juego más de tipo simulador, pero el vehículo no responde muy bien a los movimientos del control, si Seta logra mejorarlo en ese aspecto, sin lugar a dudas será un excelente título.











Otro juego que se ve muy bien de esta misma compañía es el de **Wild Choppers**, es un título de acción en el que te pones al mando de diferentes tipos de helicópteros, con los cuales deberás atacar varias bases enemigas para llevar a cabo una buena cantidad de misiones. Quizá lo más impresionante de este juego no sean los gráficos, sino el modo en el que controlas el helicóptero y que lo hace diferente, pues a diferencia de otros y gracias al control del N64, aquí tienes un verdadero control del helicóptero tal y como si estuvieras manejando uno de verdad, aunque acostumbrarte al manejo del control te cuesta un poco de trabajo, una vez que lo haces, comienzas a disfrutar totalmente este título.

En este juego deberás cuidarte, pues tus enemigos te atacarán tanto por aire como por tierra y es ahí donde es importante dominar el control, pues sin moverte de una cierta área en el espacio, puedes atacar con tus disparos a los helicópteros enemigos y después inclinarte un poco para arrojar misiles a los enemigos de tierra.













MORITA SHOGI 64



Y totalmente para el mercado Japonés tenemos 3 títulos que están bajo desarrollo en este momento, el primero de ellos es el de **Morita Shogi 64**, el cual es algo así como una nueva versión del primer juego de Shogi que sacó esta compañía cuando se lanzó el N64 en ese país. Otro juego que saldrá, es el título de **Ikazuti No Gotoku**, este es un título de "Go" en el que aparecen jugadores muy famosos de Japón. Básicamente y como ya se ha mencionado con anterioridad, estos juegos se programan no para aprovechar el potencial del sistema en gráficos, sino se utilizan para crear una mejor Inteligencia Artificial y con eso tratar de emular mejor el pensamiento de un ser humano.

IKAZUTI NO GOTOKU



Una cosa interesante acerca del juego de Morita Shogi 64 es que el mismo cartucho tendrá una conexión de teléfono, pues tiene una especie de "Modem" (el cual fue mencionado en la parte del panel de discusión) con el cual podrás establecer contacto con otro cartucho y así jugar a distancia con un amigo. De la misma forma podrás conectarte con la asociación japonesa de Shogi y jugar contra jugadores profesionales. Este implemento está bastante interesante y habrá que ver si se le sigue dando uso en el futuro o ver qué más se les ocurre a los ingenieros de Seta.

Además de los títulos mencionados, esta compañía también está trabajando en un juego de Simulación de nombre **"Super Real Island"**.

TUROK





Otro de los juegos interesantes que pudimos ver dentro del Show fue el de **Turok,** este juego está más que confirmado para salir en este continente (de hecho sale el mes entrante), como en este número ya hablamos mucho de él en la sección de nuestra portada, mejor nos vamos con los otros títulos que se mostraron (de cualquier forma era importante mencionar que éste estuvo en exhibición).





DUAL HEROES

Hudson anunció (antes del Show), que se encontraba trabajando en varios títulos para e N64, pero por extrañas razones sólo dos se mostraron y ambos estaban en etapas bastante preliminares de desarrollo. El primero de estos títulos ya había sido mencionado en esta revista hace tiempo y es el de **Dual Heroes**, este es un título de pelea con personajes y escenarios 3D. Básicamente te podemos decir que se planea hacer un juego que tenga una gran cantidad de golpes, movimientos especiales y llaves. Por el momento sólo había 2 personajes programados (los mismos que ya habíamos mencionado con anterioridad) pero se planea que tenga más de 8 personajes.

PRO WRESTLING GAME

El otro título es un juego de lucha libre de nombre **"Pro Wrestling Game"**, en el cual encontrarás luchadores muy populares de ese país. Este título está todavía más elemental que el de Guardian Heroes, pero por lo que se vio te podemos decir que los movimientos de los personajes están bastante bien capturados y hay una buena variedad de llaves. Aunque no se mencionó oficialmente, es muy probable que sea para 4 jugadores simultáneos.







También en video se mostraron algunos cortos de cómo se planea que quede el juego de **Bomberman 64**. Ahí pudimos observar que conserva el modo básico de juego, pero con la diferencia de que los escenarios están en 3D y son mucho más complejos en su elaboración. Los otros juegos que según el "Press Release" se iban a mostrar en el Stand de Hudson y nunca aparecieron, son un nuevo título de Baseball de nombre **"Power League 64"** y uno nuevo de la serie de **"Hagane"**.

GO! GO! TROUBLE MAKERS



Enix presentó un par de juegos para el N64, aunque a decir verdad sólo uno de ellos era nuevo, pues el de **Wonder Project J2** salió el mismo día del Nintendo 64 Space World. El otro se llama **"Go! Go! Trouble Makers"** y es un título de acción con una gran cantidad de efectos visuales muy bien realizados. Este título fue mostrado solamente en video y ahí se apreciaban una (muy interesante) cantidad de escenas y cosas qué hacer, así que parece que tendrá bastante variedad en lo que al juego en sí se refiere. Un rumor muy fuerte antes del evento, era que posiblemente esta compañía mostraría algunas escenas del juego Dragon Quest VII para el N64, aunque a final de cuentas esto no fue cierto. Ya que estamos hablando de este título te podemos anticipar que se dice que se programará para el DisK Drive y que saldrá casi al mismo tiempo que este periférico, pero lo vemos muy difícil, tomando en cuenta el tiempo que se lleva programar este tipo de juegos (a menos que esté preparando una gran sorpresa).





ULTRA COMBAT





Algo que nos pareció raro, es que aunque ya se había dicho con bastante anterioridad que el juego de **Blade and Barrel** lo lanzaría Kemco de Japón (e inclusive así se mostró en el evento, en el mismo "Press Release") estaba otorgado a la compañía Kotubuki System. Pero bueno, nosotros haremos cuenta que el juego lo lanzará ***Kemco*** y te diremos que está bastante entretenido y a diferencia del juego Wild Choppers de Seta, éste es más de acción que de simulación. En él te dedicas a destruir casi cualquier cosa, desde gigantescos tanques enemigos y aviones, hasta edificios. Algo muy interesante de este juego es que será para hasta 4 jugadores simultáneos en modo de Vs. Otro dato interesante que ya habíamos mencionado, es que está planeado para salir en América con el nombre de **"Ultra Combat"** y será lanzado por GT Interactive.





HEXEN

Hablando de ***GT Interactive*** ellos también tienen planeado lanzar en este continente el juego **"Hexen"**. Este título es muy del estilo de "Doom", pero en lugar de manejar a un súper soldado podrás escoger de entre diferentes personajes como un bárbaro, un mago o un clérigo con armas y cualidades únicas dependiendo su clase. Otra cosa interesante del juego, es que aquí podrás subir el nivel del personaje haciendo experien-







NINTENDO 64

cia al eliminar enemigos, lo cual lo hará más poderoso. Otro punto importante de este juego, es que podrán jugar 2, 3 y hasta 4 jugadores simultáneamente. De ahí en adelante el juego es muy parecido a otros de este tipo, en los que deberás encontrar la salida de diferentes escenarios, todos llenos de acertijos y enemigos. Este título será lanzado en Japón por un nuevo licenciatario de nombre Game Bank, el cual parece estar muy ligado a GT Interactive.

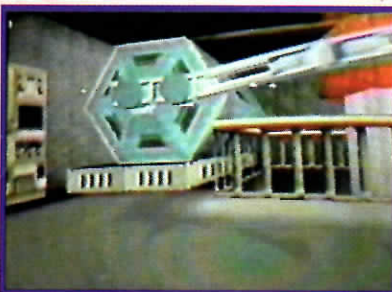




Mission: Impossible

Como ya habíamos mencionado en el Reset del número anterior, en este evento tuvimos la oportunidad de ver (¡al fin!) imágenes reales del juego de **Mission: Impossible** las cuales se ven bastante bien. Este título está planeado para ser una aventura, en la que tendrás que infiltrarte a diferentes edificios para así obtener información muy al estilo de la película. Además de los elementos de aventura, este juego también tendrá acción. Será lanzado en Japón por la compañía ***Victor Interactive*** y como ya sabemos, en América lo comercializará ***Ocean*** (que es la misma compañía que se encuentra programándolo). Una noticia interesante sobre este juego, es que una vez que Ocean se enteró de los planes de Nintendo sobre el uso del DD (detallados al principio de este reporte) hizo patente su interés de sacar un complemento en disco para este título, el cual tendrá más misiones que las que vendrán en el cartucho.



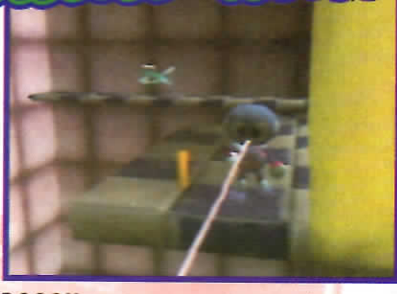




Chameleon Twist

La compañía ***Japan System Supply*** (la cual programó algunos buenos juegos para el Virtual Boy) se encuentra trabajando en un par de títulos para el N64, los cuales estarán listos hasta la siguiente mitad de este año. El primer juego es **"Chamaleon Twist"**, en el que tú manejas a un extraño personaje que deberá recorrer diferentes escenas y se valdrá de implementos raros (como su propia lengua) para poder ir avanzando. También se menciona que el mismo personaje irá adquiriendo más poderes conforme avanza. El otro juego que tiene planeado lanzar esta compañía es **"Cavalry Battle 3000"**, este es un juego de carreras de motos futuristas y fuera de eso no hay muchos datos al respecto.





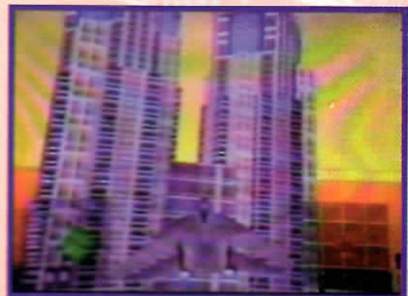
Cavalry Battle 3000





Sonicwings Assault

Dentro de otra serie de juegos que se mostraron en el evento, tenemos que ***Video System*** presentó su juego de **Sonicwings Assault**, éste pretende mezclar los géneros de simulación y acción. Básicamente te podemos decir que aquí te pones al mando de un moderno avión de combate, el cual tendrá que pelear en el aire contra otros aviones o también contra gigantescos enemigos. Lo interesante de este título es que se dice que está siendo programado por Paradigm Simulations con su recién creada "división de



HUMAN GRAND PRIX



videojuegos", aunque este rumor es bastante fuerte, es algo que todavía no se puede confirmar. Además de este juego, ***Video System*** también se encuentra trabajando en un título de Mahjong aún sin nombre. ***Human*** por su parte mostró un juego de carreras Fórmula 1 llamado **"Human Grand Prix"**, este título se supone que tendrá muchos de los circuitos profesionales de esta categoría, reproducidos con la mayor fidelidad posible (la foto es en blanco y negro es a propósito, pues fue la única que distribuyeron), este título tiene una movilidad bastante exponencial (como Cruis´n USA) pero lo bueno es que te acostumbras rápido, lo único malo del juego es que los gráficos parecían de sistemas de 32 Bits, pero comentaron que eso era porque su mayor prioridad era terminarlo en movilidad, valores y todo eso y después trabajarían sobre lo gráfico. La compañía ***Epoch*** mostró el juego **"Doraemon"**, el cual está basado en un popular personaje de animación, se parece mucho a Super Mario 64, pero con la diferencia de que aquí podrás manejar una buena cantidad de personajes que tienen diferentes formas de atacar a los enemigos; así que tendrás que usar al más indicado en ciertas ocasiones. Por otra parte, también pudimos ver el juego de **"S.D.F. Macross"** o **"Robotech: Crystal Dreams"** (como lo conoceremos en nuestro continente) y la verdad aún no es lo que esperamos, si no trabajan más en él, es muy seguro que defraudará a muchos fans de esta serie en nuestro país, este juego lo distribuirá ***Tomy*** en Japón. Ya para rematar te diremos que otros juegos planeados son **"Virtual Pro-Wrestling"**, un juego de lucha libre de ***Asmik***; **"Pro-Mahjong Kiwame 64"** de ***Athena***; **"Mahjong 64"** de ***Koei***; **"Super Robots Spirits"** de ***Banpresto***; **"64 Sumo"** de ***Bottom Up*** y **"J-League Live 64"** de ***Electronic Arts / Victor*** (el que será lanzado en este continente como FIFA 97).

DORAEMON







J-LEAGUE LIVE 64



Al parecer en Japón les entró muy duro la onda del N64 y descuidaron bastante los juegos tanto de SNES como los de GB (y ni qué decir del Virtual Boy, pues de este último sistema no se presentó ningún juego) pues fue muy poco el Software que hubo, de cualquier forma vamos a echarle un ojo para ver qué hay de interesante.

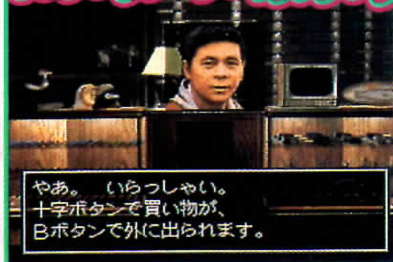
SUPER DONKEY KONG 3





Primero que nada tenemos que Nintendo presentó solamente un par de juegos para el Super Famicom (SNES) y para acabar, el primero de estos títulos Super Donkey Kong 3 ya había salido un día antes de que fuera mostrado en el evento y en América salió 3 días después de que terminó el evento, estamos hablando del juego del que nosotros conocemos como **Donkey Kong Country 3**. Realmente no hay más qué decir al respecto, pues ya hemos hablado bastante de él.

BASS FISHING Nº 1



El otro juego mostrado fue el de **Bass Fishing No. 1** o Itoi Shigesato no Bass Tsuit No. 1. Como te podrás dar cuenta, se trata de un título de pesca y está patrocinado por un importante pescador de ese país. El juego tiene incorporado el Chip especial SA 1 que ayuda al CPU a calcular información muy compleja con lo que se trata de hacer el juego muy real internamente y no sólo en gráficos como se había acostumbrado antes, tal es el caso del lugar en el que cae el anzue-







lo, el tipo de carnada que se usa, clima, temporada del año y hasta algunos hábitos de los peces, dependiendo del estanque. Lo interesante de este juego es que mediante el sistema de comunicación "Satelly-View" (del que ya hemos hablado bastante en números anteriores) los jugadores podrán retar los Scores del mentado Itoi Shigesato y si alguien puede hacer un mejor Score que él, será incluído en una lista especial. Por la naturaleza del juego, realmente dudamos que este título lo vayamos a ver en América y sobre todo si no se pueden aprovechar cosas tan buenas como lo del Satelly-View.



Después de ver este impresionante despliegue de variedad, veremos los títulos de los demás licenciatarios, los cuales también son pocos, pues parece que todos se están preparando muy en serio para el N64.

DRAGON QUEST III

Quizá el juego que más llamó la atención para este sistema es el "Remake" que hizo ***Enix*** de su gran clásico para el Famicom o NES **"Dragon Quest III -Soshite Densetsu he-"** o algo así como "Dragon Quest III -La aventura comienza-". A decir verdad este no es totalmente un remake, pues aunque hay cosas que se mantienen del original (como el tipo de personajes que puedes elegir para que te acompañen a lo largo de tu camino, las misiones que debes cumplir o el tipo de juego que es institucional) los diseñadores decidieron incluirle bastantes cosas nuevas como una parte dentro del juego donde el héroe deberá pasar por una especie de "Juego de la Oca" donde va avanzando por un tablero, dependiendo el número que indiquen unos dados y tendrá que pelear o recibir premios (dependiendo lo que haya en la casilla a la que llegue). Otras cosas nuevas son algunos tipos de enemigos, la animación que tienen ahora los monstruos para no verse estáticos y la música que suena totalmente sinfónica, además de algunos secretos extras que la gente de Enix no quiso mencionar, pues son casi al final del juego y se los dejan como sorpresa para los videojugadores. Como otro dato extra te podemos mencionar que el diseño de los personajes también fue un "Remake" de Akira Toriyama (El mismo de Dragon Ball) quien creó a los personajes cuando el juego salió por primera vez para el Famicom hace más de 5 años y él volvió a hacer los nuevos diseños, pero ahora con su nuevo estilo de dibujo.

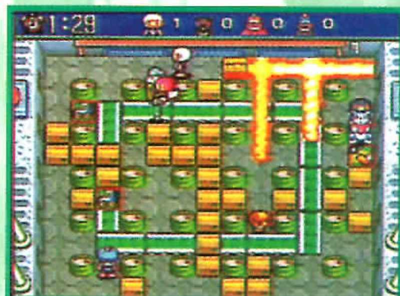






BOMBERMAN 5

Hudson además de los juegos que se mencionaron anteriormente para el N64, también estaba mostrando 3 juegos para el SFamicom basados en sus ya clásicos personajes. El primero de ellos era la **quinta parte** de su famoso **"Bomberman"** y como recordarás sólo llegaron hasta la segunda parte en este continente y ya nada más (Nosotros hicimos un análisis del Bomberman 3 hace tiempo porque sí iba a salir, pero a final de cuentas...). El caso es que tiene una buena cantidad de innovaciones que se han ido agregando poco a poco y que sería muy largo de explicar, pero la base del juego sigue siendo la misma. También basándose en Bomberman tenemos el juego de **"Bomberman Beedaman"**, este título está basado en unos muñecos que se hacen con la figura de personajes famosos (en este caso Bomberman, pero nosotros tenemos algunos con personajes de Nintendo como Donkey), lo relevante de estos muñecos es que pueden disparar bolas y basado en ese extraordinario fenómeno físico, los pro-





BOMBERMAN BEEDAMAN



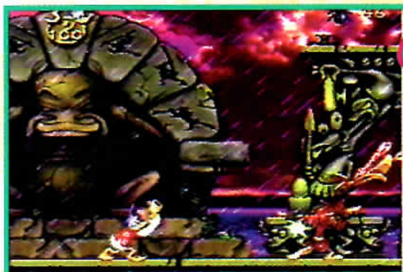
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Momotaru Dentestu Happy



gramadores de Hudson crearon un juego en el que tengas que derribar diferentes cosas a tiros de bolas, además de eso el juego tiene un modo de VS en el que pueden jugar hasta 4 jugadores simultáneos. El último de los juegos de Hudson para 16 bits que mostró fue el **"Momotaru Dentestu Happy"**, éste también pertenece a una serie de títulos de tablero donde tienes que realizar ciertas acciones dependiendo el casillero al que llegues. Lo más extraño del caso sobre el último juego mencionado, es que a decir verdad es bastante simple, pero es muy popular entre los japoneses.

Maui Mallard



Algo bastante triste era el stand de ***Capcom***, nosotros llegamos con la esperanza de ver algo nuevo para el N64 como todos los rumores indicaban, pero no fue así y en su lugar pudimos observar 3 juegos para el Super Famicom los que ya habían salido en este continente, estamos hablando de **Maui Mallard**, **Pinocchio** y **Street Fighter Zero 2**. Tal como podrás ver, esto no es nada del otro mundo para los videojugadores de este continente, pero como los jugadores de ese país aún no los conocían, sí llegaron al stand de Capcom para ver qué onda con él y aún con todos sus problemas, el que más llamó la atención de los videojugadores de ese país fue el de Street Fighter Zero 2.



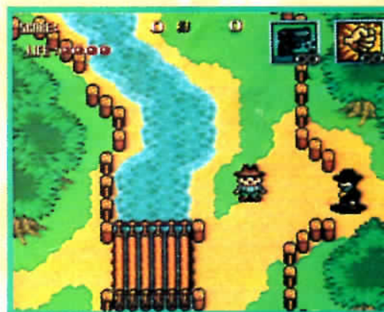
Pinocchio



Street Fighter Zero 2

Gunman's Proof





La compañía que más juegos mostró para el sistema de 16 Bit fue ***Ascii***, quien tuvo en su stand 5 juegos los cuales casi todos son de Aventuras/RPG. Para empezar te podemos decir que ellos preparan un juego de aventura muy al estilo de Zelda (Hasta en los gráficos se parece bastante) de nombre **"Gunman´s Proof"**, en este título debes explorar un inmenso mundo en el que irás encontrando Items y armas nuevas que te permitirán llegar a lugares que al principio del juego no podías acceder. Y totalmente diferente al juego mencionado anteriormente tenemos el de **"Dark Law: Meaning of Death"** el cual es un juego totalmente "Dark" en el que los héroes deben buscar la ayuda de los elementos (agua, tierra, fuego, etc.) para luchar contra un ente diabólico que tiene en jaque a la Tierra; este es un RPG tal y como lo conocemos en donde tú deberás elegir el ataque de tus personajes mediante comandos, pero este juego tiene un nuevo sistema en el que los personajes se vuelven más diestros en el uso de sus armas y magias dependiendo su fuerza, inteligencia etc. (en realidad esto suena como todos los elementos que se encuentran en un juego normal de este género, pero los programadores dicen que aquí se emplea de manera diferen-

Dark Law







Milandra

te). Al parecer un elemento bastante importante para los diseñadores de Ascii es que todos sus RPG tengan vista de tipo "Top View" o vistos por arriba ya que el tercer juego de este género que ellos preparan de nombre **"Milandra"** también tiene esta característica. Este último juego también nos recuerda mucho a títulos como Zelda o BrainLord, ya que tiene elementos de ambos juegos, pues aquí conduces al personaje principal quien está dentro de una torre que está llena de enemigos que debes destruir y con muchas trampas y acertijos.

PIKINYA



Para darle un poco más de variedad a su repertorio, Ascii también presentó un juego de Puzzle y otro de simulación. El Puzzle de nombre **"Pikinya"**, es básicamente como otros que ya hemos conocido en donde dentro de un panel tienes que acomodar diferentes piezas que van cayendo, dependiendo la forma en la que las acomodes, estas irán desapareciendo o harán piezas más largas. Lo interesante de este caso, es que el título tiene una buena variedad de juego que va desde el típico modo de Vs., el de historia, el de Puzzle o uno muy raro donde dependiendo el número de piezas que desaparezcas en una sola jugada, harás avanzar a una especie de pingüino. El otro juego está basado en unos coches para armar que están de moda en Japón y que se llaman **"Shining Scorpion"**. El juego trata básicamente de que tienes que armar tu vehículo con las piezas que consideres adecuadas y que lo hagan potente en su motor y liviano en su chasis, para después llevarlo a competir contra los coches de otros chicos, si ganas obtendrás dinero para comprar piezas y mejorar tu auto. La trama es bastante sencilla, así que los diseñadores decidieron incluirle al juego algunos personajes con mucho carisma para que te identifiques con ellos. Este es quizá el juego más sencillo (en trama) de todos los que mostró esta compañía, pero es el que más elemento de estrategia tiene, además de que es el más popular de todos por el hecho de que estos modelos de armar (que por cierto, son de Tamiya) son muy populares en Japón tal y como lo mencionamos al principio y ahí se llevan a cabo competencias reales como las que se emulan dentro del juego (la verdad es que están bastante... ¡buenos! estos autitos y no es un comercial ¿¡eh!?).

SHINING SCORPION









DRAGON KNIGHT 4





Algo que llamó poderosamente nuestra atención en el Shoshinkai, fue ver que la compañía ***Banpresto*** presentó 2 juegos de la compañía ***Elf***, estos títulos están basados en sus versiones para PC, las cuales son muy populares entre los jugadores de PC de ese país (más adelante mencionaremos por qué llamó nuestra atención). Los juegos en cuestión son 2 títulos de simulación de nombre **"Dragon Knight 4"** y **"Doukyusei 2"**. Rápidamente te diremos que en el de Dragon Knight tú te pones al mando de un pequeño ejército que debe luchar contra diferentes tipos de armadas que han tomado distintos castillos de un reino para poder liberarlos y en el juego de Doukyusei 2, tu misión es la de invitar a varias compañeras de tu escuela a salir y entonces, dependiendo de tus decisiones y acciones, la cita terminará bien o muy mal.

Doukyusei 2





Ahora la explicación de por qué estos juegos llamaron nuestra atención: En ambos juegos en su versión original, dependiendo de tus acciones, pues… es el premio. En el caso de Doukyusei como te dijimos, tienes una cita, la cual si acaba mal, la chica se va con una mala impresión tuya, pero si termina bien... pues termina muy bien. El caso es que ambos, (en sus versiones originales) contienen imágenes para adultos, pero para las versiones de SFamicom, estas imágenes fueron editadas o removidas por completo.



Sugoroku Wars

Vs. Collection



Y para comenzar a rematar, la compañía ***Bottom Up*** presentó un par de juegos, uno de ellos es el **"Vs. Collection"**, en este título hay 4 mini-juegos en los que lo más importante es jugarlos entre 2 ó más personas, pues todos son de competencia. También mostraron el juego **"Sugoroku Wars"** que es de estrategia, en el que controlas a una armada que debe enfrentarse a un grupo rival (ambos juegos de Bottom Up son para hasta 4 jugadores simultáneos). La compañía ***Coconuts Japan*** presentó un juego de nombre **Puzzle de Pro-Baseball**, este es un título de Baseball con una temática demasiado parecida a la del juego Puyo-Puyo, con la única diferencia de que en lugar de tener que unir "gomitas", tienes que unir pequeños cascos, guantes, pelotas, etc. ***Sammy*** de Japón tuvo en su stand el juego **"Pachink-Slot Machine Twin"**, en este título vas a encontrar la adaptación de un par de máquinas tragamonedas muy populares y para rematar te diremos que la compañía ***Culture Brain*** prepara los juegos **"Rantaro the Ninja 3"**, **"Ultra Mahjong HEI"** y **"Ultra Baseball 4"**.

Puzzle de Pro-Baseball





Pachink-Slot Machine Twin

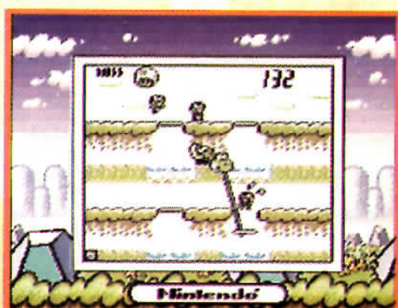


Afortunadamente para el Game Boy, ***Nintendo*** mostró más juegos que los que enseñó para el SFamicom (uno más), pero tampoco se salvó de la maldición de tener uno de estos juegos ya disponible para el mercado americano antes de que se exhibiera en Japón.

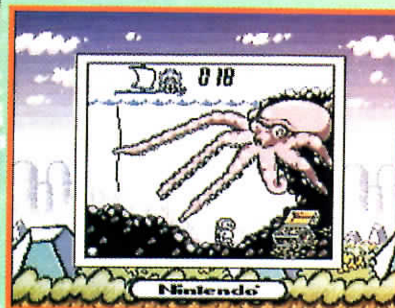
Game Boy Gallery

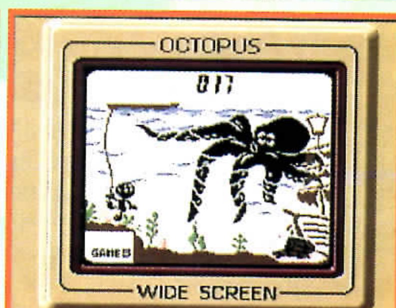
Primero que nada tenemos el juego de **"Game Boy Gallery"**. En este título encontraremos tanto versiones clásicas, como las versiones rediseñadas de los juegos que lanzó ***Nintendo*** dentro de la serie de títulos "Game & Watch". Sí, nos estamos refiriendo a esos juegos que estuvieron de moda hace ya bastante tiempo y que eran la sensación entre los que ahora son papás, pues tenían un juego con una pantalla de cristal líquido en la que había varios dibujos predefinidos y que se "encendían" para dar la ilusión de movimiento y lo mejor de todo (siéntate o agárrate de algo, porque esto es impactante) es que estas máquinas además de juego (última advertencia, no respondemos por lo que te vaya a pasar) tenían también… ¡reloj despertador!, ¡qué barbaridad!, ¡y no eran más grandes que el bolsillo de tu pantalón! (excluyendo los que se usaban para ir a la disco) ¡y algunos hasta calculadora tenían!. Bueno, después de dar una cátedra de sarcasmo (que no te recomendamos usar contra tus padres), te podemos decir que con todo



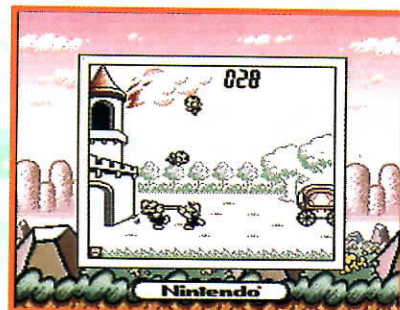


GAME BOY



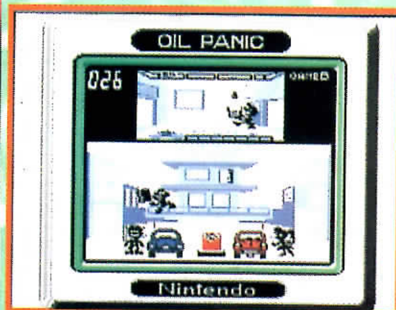


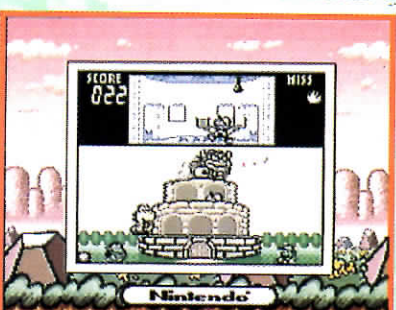
eso, estos juegos son bastante adictivos sin importar lo sencillo que son y es por eso que ***Nintendo*** decidió sacar un juego que contiene los 4 juegos mejor vendidos de este sistema y que son **"Manhole", "Fire", "Octopus" y "Oil Panic"**. Estos títulos vienen en sus versiones originales, así como también las versiones con Frames de animación completos y con mejores gráficos, además de que hacen su aparición los personajes reglamentarios de Nintendo como Mario, Luigi, Yoshi, Bowser y Toad.



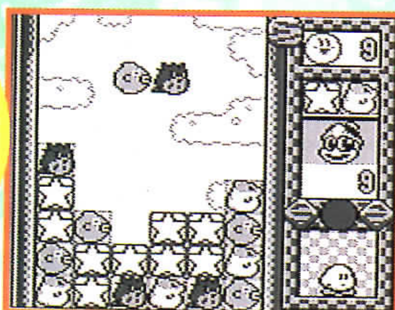
Este juego cuenta con 2 megabit de memoria y en Japón salió a finales de Enero; para América aún no se sabe cuándo pueda estar disponible (si es que va a estar), pero cuando decimos que éste es un clásico realmente lo es, pues cada vez que recuerda Ryo, se pasa alardeando que él era muy bueno en uno de ellos y según nuestros cálculos de tiempo puede ser cierto, aunque no sabemos cómo es posible que antes de graduarse metiera esos juegos a su escuela.









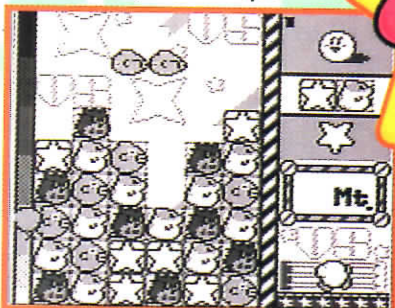


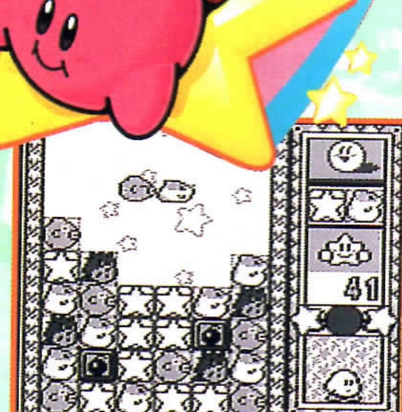
KIRBY'S KIRAKIRA KIDS

A diferencia del juego anterior, todo indica que el de **"Kirby´s Kirakira Kids"** sí va a llegar a nuestro continente pero con el nombre de **Twinkle Twinkle**. Este juego es otro de esos excelentes Puzzles que acostumbra sacar ***Nintendo*** cada vez que hay un evento con el E3 o el Shoshinkai. Aunque este título lo jugamos por un buen rato, no nos quedó muy claro al final de cuentas de qué se trataba, pues cuando nos explicaban una cosa, después decían algo totalmente distinto y es que después de un rato nos enteramos que Kirby´s Kirakira Kids tiene una buena cantidad de modos de juego. Después de deliberar un buen rato, llegamos a la conclusión de que en todos los modos deben desaparecer, tanto las piezas con las figuras de los amigos de Kirby, como las piezas que tienen una estrella.

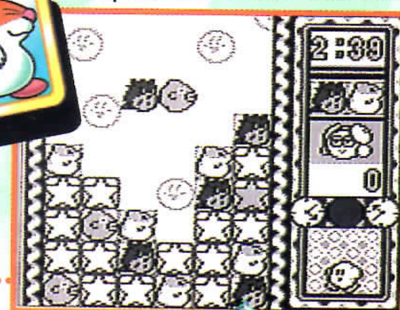












GAME BOY

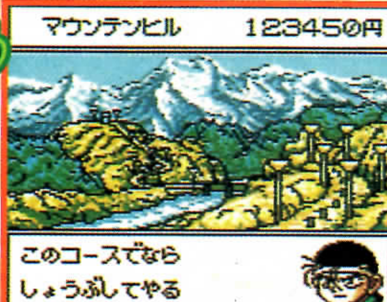
Donkey Kong Land





Ahora te diremos que el otro título que se mostró para GB fue el de **Donkey Kong Land**, pero que en realidad se trata del Donkey Kong Land 2 que analizaremos en los siguientes números. Realmente desconocíamos que el primer DKL no había salido a la venta en Japón, pero ahora que vimos este juego, nos dimos cuenta que así es. ¡Vaya cosa!

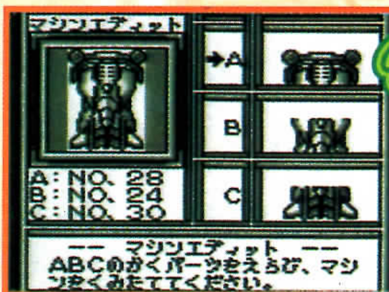
4WD Lets and Go





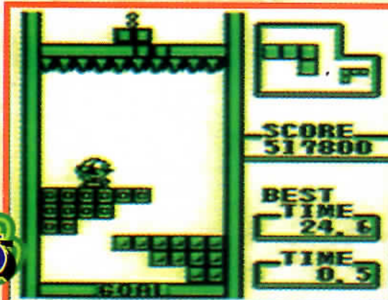
Dijimos anteriormente que Nintendo mostró más juegos (uno) para el GB, pero en este caso los licenciatarios fueron ahora los que mostraron menos títulos para ese sistema. De lo interesante que se pudo ver ahí, tenemos la versión de ***Ascii*** para GB del juego Shining Scorpion; aunque esta tiene un nombre diferente que es **"4WD Lets and Go"** te podemos decir que básicamente es lo mismo que en la versión de 16 Bit, por lo tanto aquí también hay que armar un vehículo y ponerlo a competir contra los de otros personajes.

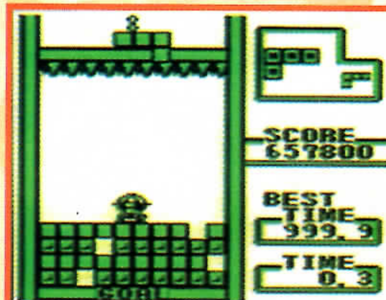
Mini Four Boy



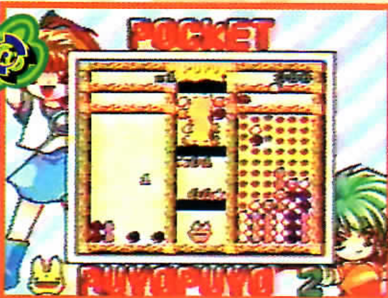
Otro juego muy parecido al antes mencionado es el de **"Mini 4 Boy"** que lanzará en ese país la compañía ***J Wing***, aunque este título tiene la ventaja de que podrás editar tus propios circuitos y los coches, así que no tendrás que resignarte a jugar en los que ya están como el de Ascii. Nunca puede haber una exposición de videojuegos sin que alguna compañía anuncie algún "Tetris Algo" y esta vez le tocó el turno a ***Jaleco***, pues ellos presentaron la versión de GB del juego **"Tetris Plus"**. Esta nueva versión de Tetris tiene un nuevo modo en el que debes ayudar a un explorador a llegar a la parte baja de la pantalla, evitando una pared con puntas que viene descendiendo peligrosamente. Para ayudarlo tienes que desaparecer la piezas que le impiden ir avanzando hacia abajo y poner algunas en sitios estratégicos, para que él se pueda mover. Además de este nuevo modo de juego Tetris Plus también incluye la versión original para aquellos a los que todavía nos gusta.

Tetris Plus





Pocket Puyo-Puyo

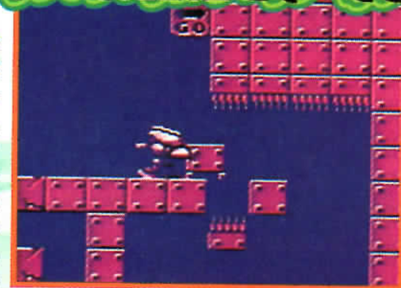




Por su parte la compañía ***Compile*** se prepara a sacar una nueva versión de su juego casi "de culto" Puyo-Puyo con el nombre de **"Pocket Puyo-Puyo"**. Esta versión no difiere mucho de las anteriores versiones que han salido, pues la temática es la misma y los cambios son más que nada en la movilidad y algunos modos de juego hechos para expertos de la serie, pero algo que sí es muy bueno es que ahora ya podrás ver los 2 paneles de juego en la pantalla del GB, así ya no tendrás que imaginarte qué hizo el enemigo a la hora de mandarte un castigo, como pasa con Tetris Attack de GB. Como comentario adicional te recordamos que la primera versión de este juego salió para el SNES, pero con el nombre de Kirby´s Avalanche

aquí en América, así que con esto ya sabes de qué juego estamos hablando.
Ya para finalizar te mencionaremos rápidamente que la compañía ***Nihon System Supply*** presentó el juego de **"Go! Go! Chalvo 55"** que es un título de acción de lado o Side Scrolling que está basado en su personaje oficial y que también apareció en el juego Bound High para el VB. ***Kemko*** también presentó un juego de GB y este es el de **"Snoopy no Hayimeteno Otsukai"**, está basado en el personaje de Snoopy y es un título de tipo tablero que está enfocado a los jugadores jóvenes, pues dicen que está diseñado "con cero violencia, pero con mucho amor". Entre otros juegos interesantes que había, tenemos el **Bomberman GB 3** de ***Hudson*** (tan divertido como todos los anteriores, pero con más opciones nuevas) los juegos de ***Bandai*** que están basados en famosas animaciones como **"Detective Conan"**, **"GeGeGe no Kitaro"** y **"Shin-chan"**.Además de todos esos títulos -y ahora sí para finalizar- también vimos **"Super Chinesse Fighter GB"** y **"Sherazard Legend"** de ***Culture Brain***. **"Pachio-kun Gallery"** de ***Coconuts Japan*** y **"Makibaoh"** de ***Tommy***.

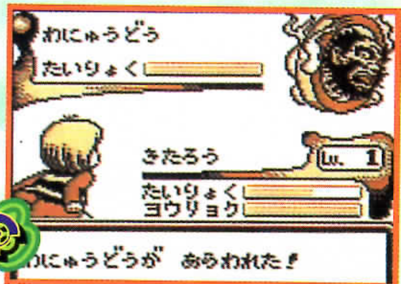
GO! GO! CHALVO 55





SNOOPY NO HAJIMETENO OTSUKAI

GAME BOY

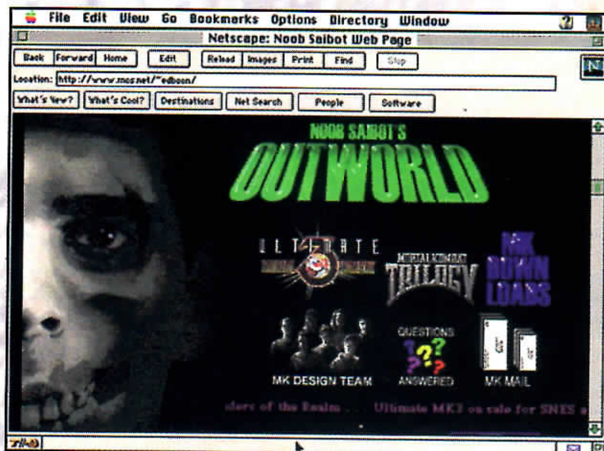


GEGEGE NO KITARO

club net



Para que no digas que somos inconsistentes, a continuación te daremos algunas direcciones de Internet que son muy interesantes. De alguna u otra forma estas direcciones tienen algo que ver con videojuegos, así que empecemos.



¿Cuáles son las características de Noob Saibot?, es un ninja negro que te traba con una facilidad increíble en Ultimate Mortal Kombat y Mortal Kombat Trilogy, pero además de eso él es el único de los personajes de esta serie que tiene su propia página. Bueno, en realidad él no es el que tiene la página, más bien esta es la página oficial de Ed Boon, uno de los creadores del concepto Mortal Kombat. Aquí podrás encontrar información más que oficial sobre los juegos de esta serie, preguntas y respuestas, videos, Links a páginas de más gente de Williams y más cosas sobre MK. Esta es una página interesante, pero el problema es que como este individuo se ve que siempre está muy, muy ocupado no verás updates muy seguidos.

La dirección es:

http://www.mcs.net/~edboon/

¿Quiénes son Diversiones Moy?, pues ellos son una compañía que se dedica a distribuir juegos de Arcade de las compañías más importantes y a vender franquicias. De cualquier manera, ellos acaban de echar a andar la "MoyNet"; en esta página la gente podrá obtener información de la compañía, pero lo que más nos interesa es un apartado en donde ellos quieren formar algo así como una "liga de videojugadores", que por cierto todavía estaba en construcción a principio de año, pero esperemos que ahora ya esté lista.



La dirección es: **http://moy.com.mx**

Hay gente que hace páginas del Chupacabras, de sus datos personales o hasta de su familia, pero, ¿Qué tal una página dedicada a Zangief? ¡Pues sí! hay una persona que es un estudioso de Rusia y además le gustan los videojuegos, así que decidió crear una página de su personaje preferido que es obviamente Zangief. Lo más interesante del caso, es que este personaje ha generado mucha información en los últimos meses y eso le ha permitido hacer "Updates" constantes a su página.



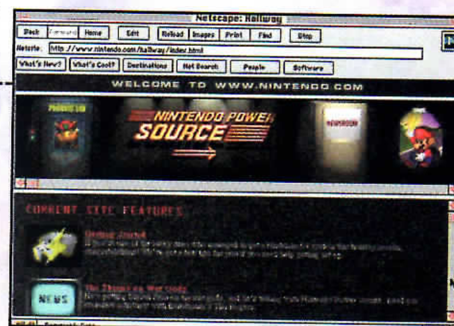
La dirección es:

http://members.aol.com/ulysses710/html/gief.html

La dirección es:

http://www.nintendo.com/

De nuevo damos la dirección de Nintendo por si alguien no la tiene. Más que ser la dirección de Nintendo como compañía, esta dirección la mantiene la revista "Nintendo Power"





Esta dirección te la damos sólo como curiosidad, pues si tu navegador no puede reconocer caracteres Japoneses, no podrás entender nada de la página de Nintendo de Japón (bueno, de cualquier forma a lo mejor tampoco ibas a entender).

La dirección es:

http://www.nintendo.co.jp/



La compañía GT Interactive se ha dedicado a comercializar juegos muy importantes para computadora en el último año y según ellos pronto lanzarán juegos importantes para el N64 como Ultra Combat y Hexen (además se dice que ellos prepararán Duke Nuke 3D para este mismo sistema).

La dirección es:

http://www.gtinteractive.com/

Este es otro sitio interesante. No sólo porque esta compañía le dio el "cerebro" al N64, sino porque siempre vas a encontrar información relevante, cosas nuevas y hasta juegos, así que te recomendamos visites a los chicos de Silicon Graphics. Por cierto, en esta página vas a encontrar el "Cosmo" que es un plug-in con el que podrás ver modelos tridimensionales hechos en VRML versión 2. Te recomendamos que vayas viendo qué onda con esto, ya que esperamos que pronto podamos tener concursos de VRML donde podrás mostrarnos tus habilidades para crear a tus personajes favoritos de Nintendo.



La dirección es:

http://www.sgi.com/



Esta es otra compañía que espera tener bastantes hits para el N64. En su página podrás obtener información interesante sobre Turok así como otros juegos que planean lanzar. El pequeño inconveniente es que te tienes que registrar (gratuitamente) para poder ver la página completa.

La dirección es:

http://www.aklm.com/

Viene de la edición anterior...

SUPLEX



En la siguiente parte del nivel, después de



tomar Fire, encontrarás un carrito. Sube en él y después de avanzar un rato, chocarás con una barrera de lava.

Ahora a tu derecha hacia arriba verás una flecha formada con comida.
Utiliza el carrito junto a la flecha y





bájate al llegar a esta parte donde hay 2 carritos y un enemigo amarillo (de esos que se enojan con cualquier cosita). Ahora usando tus habilidades de Fighter, rompe los bloques cafés y encontrarás la puerta que te lleva a un cuarto donde Bugzzy espera.



STONE



Ya en este otro cuarto, llega hasta arriba del escenario y



rompe el bloque bomba para subir nadando por el hoyo que deja. A tu derecha, activa el switch y baja lo más rápido





posible a donde empezaste para ir a la derecha y entrar en la puerta del poder.



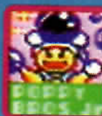
CAVIOS



BOMB



Después de enfrentar a Cook Kawasaki, hacia la derecha hay una división. Toma el



camino que va hacia la derecha, hasta que llegues contra Poppy Bros. Sr.





HAMMER



De donde tomaste Bomb, vé hacia la derecha y al acabar el camino, baja en zig-zag y al llegar a esta división, vé para abajo y enfrentarás a Bonkers.

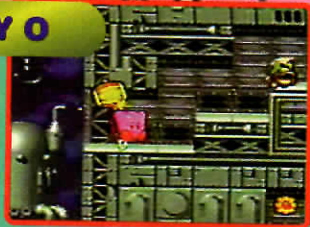




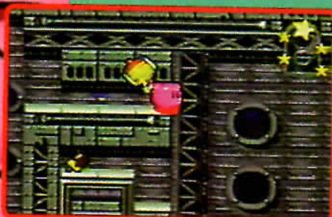
MECH EYE



YOYO



Al comenzar el nivel, vé a la 2a. parte de éste y toma el camino que va por arriba, así encontrarás una puerta (arriba) que te lleva a otro cuarto donde sólo tienes que usar el elevador para





HALF MOON

MIRROR

Llega hasta la parte donde salen los carritos de minero y sube en el primero. Cuando se le acabe el "veinte" al carrito (para aquellos que no estén familiarizados con el término, es cuando el carrito choque contra la pared), sube y verás otros 2 carritos. El de arriba te va a llevar a la salida de este cuarto, pero antes, al mismo nivel que el carrito de abajo; hacia la derecha hay un bloque de estrellas que si lo destruyes, te lleva a un cuarto donde está este poder.









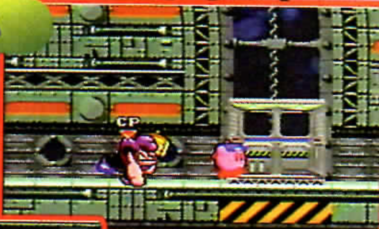




PLASMA

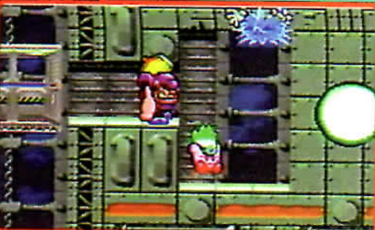


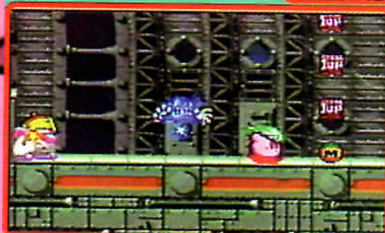
Pasa a la siguiente parte del nivel y llegarás a un cuarto con un elevador y varios pisos donde en cada uno sale un mini-jefe.





En el piso de hasta arriba, elimina al mini-jefe y obtendrás Plasma; el cual si lo cargas al máximo y lo utilizas a la derecha del elevador en el mismo piso, obtendrás 3 vidas y llenarás tu energía.







NINJA





Después de la parte de los carritos y de la siguiente (donde hay una estrella que te ahorra muchos problemas, pero que también te evita tener algunos premios y vidas), vas a llegar a un lugar donde sopla viento hacia arriba.





En esta parte elige Parasol y presiona hacia arriba. Así comenzarás a elevarte por el aire, pero el CPU "pensará" que estás cayendo. Al tocar el techo de alguna parte, el CPU "creerá" que tú ya tocaste suelo y podrás caminar ¡en el aire!. También puedes arrastrarte y hacer lo que normalmente haces cuando estás en el piso.









llegar hasta abajo, entrar en otra puerta y tomar el Yoyo.







Al regresar, sube y por la mitad del nivel verás una puerta bloqueada. Sólo activa el bloque bomba y entra en ella.





Ya con esto tienes los 19 poderes normales. Faltan los especiales como Mike o Crash, los cuales no puedes encontrar por razones obvias. Esperamos que con estos bugs puedas completar el 100% del juego. Por otro lado, vamos al 2o. Bug que prometimos en el número anterior.















En Revenge of Meta Knight en el capítulo 2, llega a la 3a. parte donde el escenario avanza lentamente. Aquí, al llegar





hasta la derecha, el escenario comenzará a subir lentamente. Sube lo más rápido posible usando las escaleras y las plataformas. Así, si llegas hasta arriba antes de que el escenario suba completamente, entrarás a él. Ten





cuidado de no caer. Puedes subir y regresar afuera del escenario en cualquier momento.







Bueno, esperamos que te sigas divirtiendo con este juegazo y revisa bien todo para ver si así, consigues completar el 100%.





COPY



Más que explicar dónde está este poder, hay que explicar dónde está este extraño lugar. En el mapa existen una infinidad de estrellas, pero hay algunas más brillantes que las otras, de las que una de ellas es diferente. Esta estrella está entre Aqualiss y Skihigh y adentro de ésta hay un nivel muy peculiar que contiene el Copy.









MEGA MAN X3 CLUB



Nos han llegado muchas cartas con trucos y passwords de este juego y ya es hora de publicarlos, así que comencemos con la 9a. cápsula del Dr. Light. Para conseguir esta cápsula debes tener todas las partes de la armadura y los 4 robots activados, así como los 8 contenedores y los 4 tanques de energía, sin tener ningún chip activado.

Ahora en la primer parte del laboratorio del Dr. Doppler, llega hasta la parte donde te enfrentas a este robot.





Elimínalo y continúa tu camino hasta llegar aquí (necesitas tener toda tu energía llena).

Ahora déjate caer por el hoyo pegado del lado izquierdo y entrarás a un cuarto secreto.







Con esto tienes activados los 4 chips y tu armadura es dorada.

Obviamente existen pequeños obstáculos para obtener ciertas partes de la armadura o la letras de los robots, pero no son imposibles.

Para obtener la letra K, vé a la escena de Toxic Seahorse y utiliza el robot de la letra F (Frog).





Colócate como indica la foto y utilizando el botón A (Dash) llega lo más alto que puedas.



Ya que hayas presionado 6 veces el botón A, salte del robot (con Arriba y B) y haz un Dash vertical (Arriba y A) para alcanzar la orilla de la plataforma donde se encuentra la letra K que activa a Kangaroo.
Recuerda que puedes saltar en la superficie del agua.







Para conseguir la cápsula que te da Body-P en la escena de Volt Catfish, llega hasta el lugar que muestra la primera foto y carga G. Well utilizando el Arm-P para tu X-Buster. Así la plataforma verde se elevará y podrás alcanzar el piso.





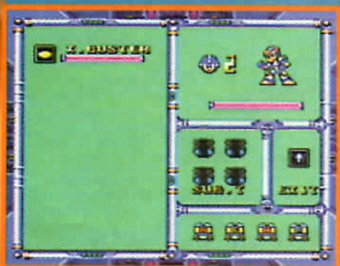
Ahora vamos con algunos passwords curiosos.

Este password es el que tiene todas las modificaciones, o sea, toda la armadura y todos los robots sin haber agarrado ningún chip y sin haber eliminado a ningún Maverick.

Aquí tienes 3 Mavericks eliminados, 3 tanques de energía, los robots K, H y F, las botas de la armadura y 3 Chips que te dan en las cápsulas rojas.











Con éste tienes a todos los Mavericks derrotados y los 4 tanques de energía, toda la armadura, los 8 corazones y los 4 robots más 2 Chips. Además pasará algo extraño con el primer jefe de la fortaleza porque no habrá nadie en el cuarto del jefe.





Tienes el casco sin tener el Arm-Part ni T. Thunder.



Este password es innovador, ya que tienes 2 chip: el Energy Chip y el Arm Chip (Hyper C). Además tienes el robot Armor sin Tornado T.





Con éste, tienes el Leg Chip y el Energy Chip.

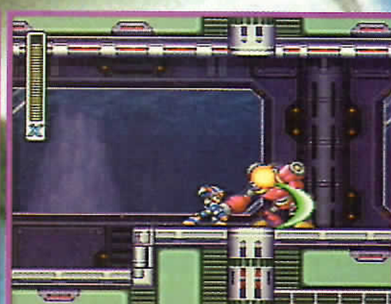
¡Ah! y por si fuera poco tener 2 Chips, con éste tienes 3: Leg, Arm y Energy Chip.











Finalmente, tenemos este password con el que obtendrás un ataque nuevo, la espada de Zero, además de la armadura completa, los 8 corazones, los 4 robots y los 4 tanques.

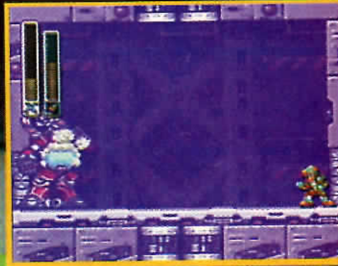
Si te fijas bien, por ahí hay 2 passwords muy "raros" acerca de la trama del juego. NO, nos referimos a los que te dan más de 1 Chip, sino al del jefe de la primera parte del laboratorio del Dr. Doppler y a la espada de Zero. Tal vez te estés preguntando cómo se logra esto. Pues a continuación te decimos cómo.





Primero elimina a Blizzard Buffalo para obtener Frost Shield, luego vé contra Toxic Seahorse y ahora entra a la escena de Tunnel Rhino. Aquí te enfrentarás a Bit antes que nada, así que utiliza Frost Shield para derrotarlo totalmente.



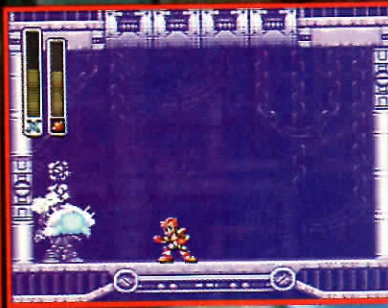


Vence a Tunnel Rhino con Acid B. y entra a cualquier escena para enfrentarte a Byte con el arma de Tunnel Rhino (T. Fang), así lo vencerás también por completo. Así ellos ya no saldrán en la primera escena del laboratorio del Dr. Doppler.



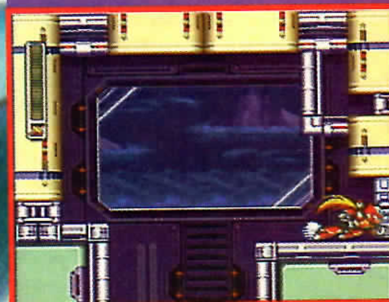
Este truco es el equivalente a los 2 poderes especiales que Megaman ha tenido en sus 2 aventuras anteriores. Mucha gente pensó que era la armadura dorada y hasta ahora sólo 2 lectores nos han escrito diciéndonos cómo conseguir este poder. Por lo anterior hemos decidido no esperar más y publicar esta información. El poder especial es Sabre Beam de Zero.





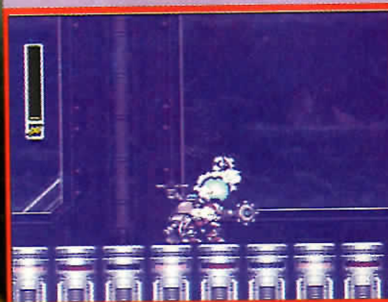
Para obtenerlo, necesitas eliminar a Vile usando S. Blade (el arma de Crush Crawfish), así la 2a. parte del laboratorio del Dr. Doppler será diferente, incluyendo al jefe.

Ahora, ya en la 2a. parte, antes de entrar a la primera puerta, cambia de Megaman a Zero y utilízalo para eliminar al subjefe de un sablazo.



Con esto, el subjefe aplastará a Zero mientras explota y así Megaman llegará a la escena preguntando qué fue lo que





pasó. Zero al verse indefenso, le dará su sable a Megaman diciéndole que espera estar listo para la batalla final.

Ya después, tendrás un ataque tan poderoso como el Ha-Do-Ken o el Sho-Ryu-Ken de las versiones anteriores.





1	4	5	4
2	1	6	5
6	1	6	2
7	1	8	6

Si usas este password, aparecerás al inicio del laboratorio con toda la armadura, los 8 corazones, los 4 tanques, los 4 robots y a los 3 secuaces del Dr. Doppler eliminados, o sea, listo para tomar la armadura dorada y el sable de Zero.

PAGINA 64

CONTROLLER PACK

Muchos de los lectores nos han pregunatdo últimamente: ¿Qué es el Controller Pack del N64?, ¿Cómo se usa?, ¿Con qué juegos es compatible?, ¿Es necesario que me compre uno?. Pues bien, para tratar de responder a todas sus inquietudes, dedicamos la Página 64 para hablarles sobre este interesante accesorio.



Como ya hemos dicho, el Controller Pack se conecta en el puerto especial en la parte de atrás del control del N64 y con el modelo que se encuentra disponible en estos momentos, puedes grabar en él los datos de algunos juegos, pero como ya hemos mencionado en el Reset del número pasado y en el reporte de esta edición, habrá la posibilidad de que los Controllers Pack tengan un sinfín de usos. De cualquier forma y para no producir confusiones, ahora hablaremos del que está en este momento disponible y es el que te sirve para grabar datos en él.

A grandes rasgos la capacidad de un Controller Pack se mide por "páginas". Cada Controller Pack tiene una capacidad de 123 páginas y el número de éstas que necesita un juego para poder grabarse sin problemas varia (más información adelante).

N64 Controller Pak Data
Select with Control Stick
Ⓐ-Enter Ⓑ-Cancel
Select Record | End
Table of Contents

#	Game Data	Pages
2	----------J2. A	24
3	----------J2	24
4	KI GOLD DATA	3
5	WAVERACE64	2
6	CRUIS'N USA	9
	Pages Free	37

Erase | Quit

Para saber qué onda con tu Controller Pack, puedes acceder a un menú en el que podrás ver qué juegos son los que tienes grabados, cuántas páginas ocupan cada uno de ellos y si es necesario, desde este menú, borrar algunos archivos. Para poder llegar al men... cionado menú, lo que debes hacer es tener algún juego que sea compatible con el Controller Pack conectado al N64 (revisa los títulos que veremos más adelante) y además tener el Controller Pack dentro del primer control, una vez cumplidos estos dos requisitos, presiona y mantén el botón de Start mientras prendes o reseteas el N64. Si lo haces bien aparecerá el menú de "Controller Pack Setup". Vale la pena mencionar que este menú es variable dependiendo del juego con el que lo saques. Revisa estos 2 ejemplos en las siguientes fotos, uno de ellos es con Wave Race 64 y el otro con Killer Instinct Gold.



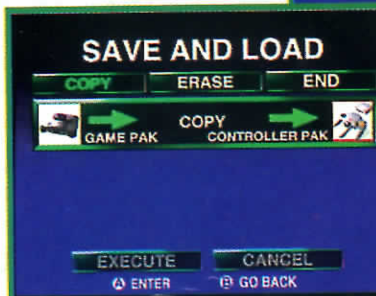
Con qué juegos funciona y cómo.

De los juegos que están disponibles en este momento, 4 son compatibles con el Controller Pack y los demás (obviamente) no. Ahora veamos qué beneficios se obtienen al usar el Controller Pack en los siguientes juegos.



Realmente es bastante sencillo lo que puedes lograr con el Controller Pack en este juego, pues sólo te sirve para guardar tus mejores tiempos en cada pista y los puntos obtenidos en el modo de Stunt. De la misma forma, puedes copiar los datos de un Controller Pack a un cartucho de Wave Race 64. Esto está bien, pero les faltó la opción de poder simplemente leer los datos (y también grabarlos) directamente desde el Controller Pack, para no tener que encimar tus datos sobre la de otro cartucho que a lo mejor no es tuyo y tiene información importante.





De la misma manera, puedes copiar los datos de tus motos acuáticas, si realmente sientes alguna diferencia al cambiar sus datos en la opción de "Custom". Esto te permitirá tener la moto con tu nombre (si es que se lo cambiaste) y las opciones modificadas a tu gusto. De esta forma puedes grabar las 4 motos, pero no 2 motos iguales pero con diferentes datos. Como mencionamos al principio, de esta forma sólo puedes grabar datos muy básicos como tiempos, marcadores y las motos y a su vez copiarlos, pero hay otro tipo de cosas importantes que no se graban dentro del Controller Pack como las categorías







que vas abriendo y cuando sacas al Delfín (como se mencionó en el número pasado de CN). Así que si tú copias los datos de alguien en un cartucho nuevo de Wave Race, ya tendrás varios tiempos y récords a vencer de pistas que ni siquiera has corrido. Como podrás ver, no hay mucha ciencia en el uso del Controller Pack para Wave Race, si acaso te servirá para hacer una copia de respaldo cuando logres un muy buen récord y así le puedas prestar tu cartucho al vecino sin problemas.



GLACIER COAST

TIME RANKS - TOP 3

RANK	LEVEL	RIDER	TIME
1	EXPERT	BBQ	1'37"693
2	EXPERT	BBQ	1'40"676
3	EXPERT	C.B	1'44"588
BEST LAP	EXPERT	C.B	0'30"589

Con este juego verás que puedes guardar bastantes datos interesantes, cargarlos y después grabarlos en otro cartucho de KI Gold, pero esto tiene sus limitantes. Para empezar te podemos decir que si tú le introduces un Controller Pack a cualquiera de los controles al prender tu N64 con KIG, el cartucho tomará automáticamente los datos del Controller Pack en lugar del cartucho, así, casi todos tus avances se grabarán directamente en tu Controller Pack, lo cual es bastante bueno si es que agarras el cartucho de un amigo y no se lo quieres adelantar. Otras de las funciones es que le puedas copiar los datos de un cartucho a tu Controller Pack y viceversa.





Entre los datos que se graban en tu Controller Pack, tenemos las opciones por nivel. Estas como recordarás se abren cada vez que terminas el juego en diferente dificultad. Al hacerlo, se abre un nivel de opciones y aparece una nueva dificultad que debes terminar para tener acceso al siguiente nivel. Existen 5 de estos niveles para abrir.



Como mencionamos en su momento, al terminar de manera impecable cada nivel de entrenamiento, obtienes un nuevo color para tu personaje (también los puedes obtener todos de una vez si haces el truco de ZBAZAL que publicamos en el número anterior), en total son 3 diferentes: el Blanco, el Dorado y la Sombra. Los datos de los colores que has obtenido también se pueden grabar en el Controller Pack.





Desafortunadamente no todo es tan bello en este juego, ya que lo único que no puedes grabar son tus récords, estos sólo permanecen en el cartucho, así que si logras algo realmente excepcional, permanecerá en el RAM del cartucho y no los podrás llevar para presumir a otro lado. La única forma de grabar tus récords en el ya muy mencionado Controller Pack, es cuando el N64 toma los datos de ahí al encederlo, o lo que es lo mismo: si sacas la información del cartucho, ahí se quedarán tus récords, si lo haces del Controller Pack los récords se quedarán grabados ahí y no habrá forma de copiarlos.



El uso del Controller Pack para KIG es bueno. Tal vez podemos decir que es un poco confuso dónde se guarda cada récord, pero una vez que lo entiendes no hay ningún problema.



Aquí sí que tenemos un caso bastante raro, ya que Cruis'n USA no es por nada del mundo el mejor juego programado para el N64, pero sí es a nuestro gusto, el juego que está mejor diseñado para usar el Controller Pack, pues es bastante flexible y fácil de entender (no como todos los rollos que nos hemos echado en este artículo).

Para empezar te diremos que este cartucho cuenta con 6 archivos (pues tiene batería) en los que se pueden grabar tus avances en el juego, pero ¿qué es todo lo que se guarda? A continuación lo veremos.



En un archivo nuevo no tienes más que 2 opciones: correr en el único circuito abierto o entrar al modo de Cruise the USA. Conforme avanzas en este último modo se van abriendo las otras pistas, para después correr en ellas en modo sencillo y estos datos se van grabando automáticamente en tu archivo.



Otra cosa muy buena que te graba el juego (en el modo de Cruise the USA) es la localización de la última escena en la que hayas quedado, el vehículo que escogiste, la vista y hasta (todas) las variaciones que hayas hecho en la pantalla de opciones antes de entrar a correr. Esto te permitirá dejar tu juego para otro momento si estás muy ocupado.





Cada vez que acabas el juego (y dependiendo de la dificultad), la máquina te premia con una versión más poderosa del vehículo con el que lo lograste, en total puedes llegar a tener 4 diferentes versiones de un mismo coche, que se van quedando grabadas. Lo bueno de sacar estos coches, es que después los puedes usar para correr contra un amigo en modo de 2P y si él no tiene coches tan rápidos, lo puedes dejar muy atrás (bueno, no tanto).

En este juego tienes la posibilidad de copiar los datos de un cartucho dentro de un Controller Pack o viceversa. Aquí lo interesante es que a diferencia de lo que ocurre en KIG, los récords de tus pistas se graban solamente si tienes un Controller Pack y no se quedan en el RAM del cartucho.



Una vez que tengas grabados los datos de un cartucho en el Controller Pack, podrás jugar ya sea sacando los datos de la memoria del cartucho, directamente del Controller Pack o lo mejor es que podrás combinar el uso del RAM del juego con el Controller Pack cuando jueguen 2 personas, así podrás llevarte tu archivo con tus coches rápidos a la casa de un amigo y ahí humillarlo.



Como podrás ver, este juego aprovecha bien el uso del Controller Pack, lo mejor es que obtienes la ventaja de poder grabar tus mejores tiempos si es que compras uno y lo usas aquí.





Este es el único juego de N64 que es compatible con el Controller Pack y que no tiene batería. Como la gran mayoría de los juegos de deportes, este título tiene una gran cantidad de opciones y modos de juego. Al comenzar en ciertos modos como el de Season, tú vas enfrentándote a los demás equipos y si no tienes un Controller Pack, tendrás que estar apuntando tus Passwords si es que quieres continuar más adelante. Pero si tienes tu Controller Pack, podrás crear hasta 6 diferentes archivos en los que podrás grabar todos tus avances.



PLAYER 1 — CTLR PAK STATS

		W	L	T	PTS
AXY					
C B	Record	1	0	0	2
JCC	Head/Head	0	0	0	0
JOE	OverTime	0	0	0	
CB	Games		1		
BBO	Shots on Goal		22		
TEAMS	Goals		6		
	Assists		1		
	Points		7		
	Plus/Minus		1		

CHAMPIONSHIPS DIV CONF STANLEY C
0 Seasons 0 0 0
CURRENT SEASON W L T PTS
Arcade 1 0 0 2
Games Won 1 (25 Remaining)
Goals 6 Assists 1 Plus/Minus 1
PRESS L + B TO DELETE

Lo bueno es que si usas el Controller Pack, el juego comenzará a llevar un registro de los goles que anotas, los juegos ganados y todo ese tipo de cuestiones importantes, algunas estarán personalizadas y otras serán récords generales para compararlos contra los de los otros jugadores.



Al tener uno o más Controller Pack se abrirá una nueva opción, con la que podrás revisar los datos de cada uno de los archivos del (o de los) Packs, o hasta borrarlos.



Como podrás ver, con este juego es conveniente tener un Controller Pack, pues además de que te facilitará las cosas, podrás obtener más opciones del juego y como en otros casos, te podrás llevar tus avances a la casa de un amigo.

HIGH SCORES — BEST STATISTICS

MOST GOALS		MOST ASSISTS		BEST +/-	
1. JCC	38	JCC	8	JCC	22
2. JOE	16	AXY	7	JOE	13
3. CB	11	JOE	5	EB	4
4. BBO	8	ACE	4	DWB	3
5. AXY	7	JE	4	CB	2
6. C B	6	TLF	3	SJB	2
7. MMM	4	MMM	3	BEN	2
8. CTT	4	CTT	3	NET	2
9. SNT	3	BBO	2	C B	1
10. JE	3	HRL	2	BOB	1

Y con cuáles juegos no sirve

¿Por qué los siguientes juegos no fueron programados para ser compatibles con el Controller Pack? Nosotros no sabemos a ciencia cierta. La versión de Nintendo es que este accesorio no estaría listo para cuando salieran estos títulos, pero viéndolo fríamente no habría problema en que no pudieras copiar tus datos por unos 3 meses y ya después poder hacerlo sin ningún problema, sobre todo que después de analizar estos casos había unos que hubieran funcionado muy bien con el Controller Pack.

Super Mario 64

Bueno, este juego tiene batería y puedes grabar 4 archivos en él, pero ¡eso no importa mucho, tomando en cuenta que los juegos que son compatibles con el Controller Pack también tienen batería!. Si has jugado este título, sabes muy bien que para poder obtener todas las estrellas necesitas varias horas de juego, pero eso no es todo, pues si eres bastante vicioso como nosotros y también te dedicas a sacar todas las monedas de cada escena, requiere quizá de más tiempo que el que necesitas para todas las estrellas, así que no estaba de más haber programado la opción de poder copiar un archivo para tenerlo ahí de respaldo en contra de los hermanitos o primos que no saben Inglés pero que siempre le atinan a la opción de "borrar" por algún extraño motivo (¿estará en los genes?).



Pilotwings 64

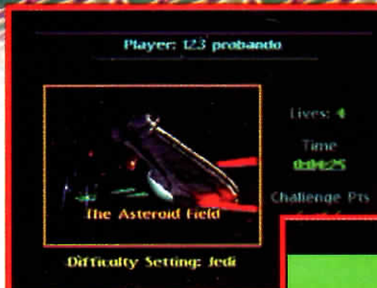


De este juego no hay mucho que decir, tomando en cuenta que se trata de un caso muy parecido al de Super Mario 64 (con puntuaciones en lugar de estrellas y monedas), pero con el problema de que este no tiene 4 archivos, sino solamente 2 y es mucho más fácil borrar uno de ellos por error, que en el juego de Mario. Ya viéndonos creativos (y ociosos) también pudieron haber creado la opción de poder guardar algunas de las fotos que tomas en el juego dentro del Controller Pack, pues luego salen unas muy chistosas y con sólo 6 espacios, puede ser para muchos insuficiente.



Star Wars: Shadows of the Empire

Definitivamente no hubiera estado nada mal haber puesto la opción de usar el Controller Pack en este juego, pues además de que podría haber tenido el mismo uso que en Super Mario 64, también hubiera servido para que le pudieras presumir a un amigo que ya tomaste todos los Challenge Points, que ya rompiste un tiempo de esos que aparecen como reto al final o los trucos que se activan con la onda esa de acabar el juego con todos los Challenge Points, puesto que sólo se abren en el archivo con el que lo lograste.



Mortal Kombat Trilogy



Aunque realmente no es primordial para el juego guardar datos, nada les costaba a los programadores de Williams haber puesto la opción para el Controller Pack en este juego, pues si alguien ya se había tomado la molestia de comprarlo y la vez tener este juego, muy bien podía haber tenido guardados sus récords y sobre todo evitar el tener que estar poniendo claves cada vez que prendes el juego.



Lo que viene a futuro



Pues ya sabemos que en este año vamos a ver un nuevo tipo de Controller Pack, pero ese no es el punto que queremos tocar (sería la tercera vez que lo mencionamos en la revista), sino ¿Qué onda con los juegos que van a salir a futuro? ¿Van a usar este accesorio los títulos próximos a salir? Según Nintendo todos sus juegos que saldrán próximamente como Blastcorps, Mario Kart 64 (que parece que ocupa 121 páginas) y Star Fox 64 serán compatibles con el Controller Pack. Mario Kart 64 tendrá batería y podrás copiar ciertos datos en él y en Star Fox 64 sólo podrás grabar tus avances en el Controller Pack. Como sabemos Blastcorps no tendrá batería y tus avances los tendrás que grabar en el Controller Pack o en el Jolting Pack.





Como ves, la intención de Nintendo es que por el momento no sea muy necesario que obtengas un Controller Pack, pero conforme pase el tiempo los cartuchos dejarán de venir con batería incluida, pues eso los hace más caros, aunque eso no quiere decir que vayan a bajar, ya que es posible que por el momento Nintendo esté absorbiendo los gastos.

FINALES



Por 9 generaciones Mortal Kombat ha sido gobernado por el mejor guerrero de Outworld, el príncipe Goro. La Tierra estuvo al borde de su destrucción cuando una nueva generación de guerreros resultó victoriosa y derrotó su reino. El monje guerrero Liu Kang, se convirtió en el nuevo campeón. Pero su victoria duró poco cuando él y sus compadres fueron atraídos hacia Outworld para competir en un 2o. torneo. Poco sabían acerca de que el torneo fue solamente por diversión. Un esquema ideado por el emperador para romper las reglas, fue llevado a cabo por los antiguos dioses y testificó la reencarnación de la anterior reina Sindel, en el mismo reino de la tierra. Este malvado acto le dio a Shao Kahn el poder de atravesar las puertas dimensionales, reclamar su reino y así gobernar finalmente la Tierra. Estos son la trilogía de eventos que comprende el intento final de Shao Kahn por conquistar la Tierra.

SEKTOR



HISTORIA

Sektor es realmente el código para la unidad LK-9T9. Fue el primero de 3 prototipos ninjas cibernéticos construídos por Lin Kuei. Sektor sobrevivió la invasión de Outworld, él no tiene alma qué tomar.

FINAL

Después de (finalmente) terminar con Sub-Zero, Sektor fue atacado por la armada de Shao Kahn. No familiarizado con los guerreros de Outworld, Sektor se defendió. Enfocó a Kahn y a todos los seres de Outworld como amenazas para Lin Kuei. Las tropas de Kahn no fueron problema para Sektor que se hizo camino hacia la fortaleza. Una vez adentro, Sektor activó su secuencia de autodestrucción. La explosión resultante fue tan masiva, que cerró el portal y regresó la Tierra a su estado normal.



SMOKE



HISTORIA

El es uno de los más peligrosos asesinos del Lin Kuei. Smoke fue víctima del proceso de automatización del clan. Fue transformado en un ninja cibernético contra su voluntad. Su nueva misión es encontrar y asesinar a Sub-Zero.

FINAL

Smoke fue una vez amigo y aliado de Sub-Zero, cuando ambos trataron de escapar de ser convertidos en máquinas por su clan ninja. Pero Smoke fue capturado y transformado en un cyborg con la misión de encontrar y eliminar a su viejo compañero. Pero Smoke pronto se vio perseguido por las tropas de Kahn. Descubrió que él todavía tenía alma y que su nueva misión era la destrucción de los invasores de Outworld. Derrotó a Kahn y salvó al mundo, sin embargo, quedará atrapado por siempre en su cuerpo artificial.



NOOB SAIBOT

HISTORIA

Emergió de la región más obscura de la realidad; una región conocida como Netherland. El pertenece a un grupo llamado los hermanos de la sombra, el cual trabaja para un misterioso y antiguo Dios caído. Su misión es espiar en los eventos que se están llevando a cabo en la batalla entre reinos y reportar a sus enigmáticos líderes.



FINAL

Al principio como un conservador pasivo, Noob Saibot recibiría pronto órdenes para combatir junto al malvado emperador Shao Kahn. Los líderes de Saibot en Netherland querían que él se uniera a la batalla de Kahn, para ganar su confianza y poder entrar al reino de la Tierra. Cuando Kahn bajaba su guardia, Noob Saibot estaba ordenado a atacar. Con ambos, el reino de la Tierra y el emperador de Outworld derrotados, el antiguo Dios caído, conocido como Shinnok, pudo tomar ambos reinos y ganó el poder que necesitaba para contraatacar a los dioses antiguos que lo mandaron a Netherland.



Lt. SONYA BLADE

HISTORIA Sonya desapareció después del primer torneo, pero fue rescatada posteriormente por Jax. Después de regresar a la Tierra, ella y Jax trataron de prevenir al gobierno de los Estados Unidos, de la próxima amenaza de Outworld. Careciendo de apoyo, ellos se vieron sin ayuda cuando Shao Kahn comenzó la invasión.

FINAL Sonya derrotó a su archienemigo muy en lo alto, sobre un rascacielos cerca de la fortaleza de Shao Kahn. Posteriormente, ella se enfrentó cara a cara con el mismo emperador. En una increíble muestra de coraje, Sonya ganó. Cuando el mundo regresó a la normalidad, Sonya no tuvo problemas en convencer a sus superiores de formar un grupo de investigación de Outworld, encargado de proteger a la Tierra contra posibles futuras invasiones de otros reinos.



KITANA

HISTORIA Kitana fue acusada de traición por las altas cortes de Outworld, después de asesinar a su malvada hermana Mileena. Shao Kahn nombró un grupo de guerreros específicamente para atrapar a su hija y traerla viva de regreso. Kitana deberá encontrar primero, un camino para alcanzar a la nueva reina Sindel y prevenirla acerca de su verdadero pasado.

FINAL Kitana evadió las garras de Shao Kahn y escapó hacia las desconocidas regiones de la Tierra. Sobrevivió un intento de asesinato por parte de la malvada criatura Reptile y se alió a su antigua camarada Jade. Juntas, con la ayuda de los guerreros de la Tierra, Kitana encontró a Sindel y la volvió contra su emperador. Con Shao Kahn derrotado, la Tierra fue cambiada de regreso a su estado original, así como también el reino de Edenia de Kitana.



JOHNNY CAGE

HISTORIA Muerto en batalla contra un escuadrón de exterminio, la vida de Johnny Cage llegó a un trágico fin. Pero la súper estrella de celuloide se arregló para engañar a la muerte, cuando su camino hacia el más allá fue bloqueado por la unión de la Tierra y Outworld. Su alma tomó posesión de su cuerpo una vez más y le permitió a Cage reunirse con sus amigos para pelear por la supervivencia de la Tierra.



FINAL *Con su casi perdida y recuperada alma, Johnny Cage regresó para pelear junto a sus amigos una vez más. Esta vez, él busca venganza contra los escuadrones de exterminio que le quitaron la vida. Pero durante su batalla, Cage descubrió que si ganaban contra Kahn, su alma se perdería otra vez cuando la Tierra regresara a la normalidad. Sabiendo esto, la estrella de cine se encaminó a una misión sin regreso para destruir a Shao Kahn. Su determinación hizo que sus amigos también se encaminaran hacia un encuentro final contra el malvado emperador. Los guerreros de la Tierra salieron victoriosos y cuando el reino regresó a su estado normal, Cage se despidió agradeciendo a sus camaradas, mientras su alma se elevaba a un lugar alto.*



REPTILE



HISTORIA Siempre un sirviente digno de confianza de Shao Kahn, Reptile fue elegido para asistir a Jade en la captura de Kitana. En contraste con las instrucciones de Jade, Reptile tiene órdenes de detener a la renegada Kitana a cualquier precio... aún si esto significa la muerte.

FINAL Shao Kahn le ordenó a Reptile que buscara y eliminara a Kitana. Cumplió su labor con todo éxito, pero al regresar, encontró que el emperador lo había engañado. Shao Kahn le había prometido a Reptile que si tenía éxito, liberaría a los de su raza. Shao Kahn nunca tuvo la intención de cumplir su promesa. Rabioso, Reptile se volvió contra su maestro y lo derrotó en batalla eliminándolo sin querer. Así, Reptile perdió la única oportunidad de encontrarse con su gente.



SINDEL



HISTORIA Una vez gobernó Outworld al lado de Shao Kahn como su reina. Ahora, 10,000 años después de su intempestiva muerte, fue resucitada en la Tierra. Su tarea es formar pareja con la tiranía de Shao Kahn. Ella es la clave para la ocupación de la Tierra.

FINAL Sindel recibió visiones de su verdadero pasado y se volvió contra Shao Kahn. Ella descubrió que su verdadero rey se llamaba Jerrod, que alguna vez tuvieron una hija llamada Kitana y gobernaron un reino llamado Edenia, antes de que Kahn se los arrebatara en su propio Mortal Kombat. El usó a Sindel como una prenda en su búsqueda por la Tierra y adoptó a Kitana como su propia hija. Al derrotar a Shao Kahn, Sindel liberó a la Tierra. Al hacer esto, también liberó a Edenia y arregló un encuentro con su hija Kitana de 1000 años de edad.



KABAL



HISTORIA

Como un guerrero elegido, su identidad es un misterio para todos. Se cree que es el superviviente de un ataque por parte del escuadrón de exterminio de Shao Kahn. Como refugiado, fue violentamente maltratado y se mantiene vivo sólo por respiradores artificiales y una furia por terminar con la conquista de Shao Kahn.

FINAL



Después de volver de una muerte cercana, Kabal juró venganza contra sus atacantes. Peleó junto con los otros guerreros de la Tierra y derrotó a Motaro y al poderoso Shao Kahn. Probó que él era el verdadero escogido. Antes de la invasión, Kabal vivió una vida de crimen. Fue miembro de la sociedad del Dragón Negro junto con Kano. Ahora Kabal dedicará su vida a pelear contra la injusticia y les dará a los círculos de crimen una nueva razón que temer.

STRYKER



HISTORIA

Cuando el portal de Outworld se abrió sobre una gran ciudad en Norte América, el pánico y el caos estallaron. Kurt Stryker era el líder de una brigada de control de motines. Cuando Shao Kahn comenzó a tomar almas, se encontró como el único sobreviviente de una ciudad que estuvo poblada por millones.

FINAL



Ignorante de por qué su alma había sido perdonada en la invasión de Outworld, Stryker recibió una visión de Rayden. Fue instruido para viajar al oeste. Conoció al resto de los guerreros de la Tierra y conoció el verdadero motivo de su supervivencia. Viajó de regreso a la ciudad que juró proteger, Kahn no estaba familiarizado con el nuevo kombatiente y fue tomado por sorpresa. Stryker derrotó al monarca y salvó al planeta entero. El caos que consumió a la ciudad, horas después de la invasión, se ha ido.

ERMAC



HISTORIA

Un enigma para todos aquéllos que se ponen en contacto con él. El pasado de Ermac permanece sumido en el misterio. Se cree que existe como una fuerza unida por las almas de guerreros de Outworld eliminados. Shao Kahn se las arregló para tener posesión de estas almas y usarlas para pelear junto al mal.

FINAL



Cuando Kahn eliminó finalmente a la oposición, encontró un nuevo enemigo en Ermac. Las almas de Outworld que le daban vida al guerrero, no confiaron en su tiránico líder que planeaba consumir el poderoso poder viviente de su poseedor. Aún el poder de Shao Kahn no fue problema para la fuerza sobrenatural de las legiones de los guerreros caídos de Outworld. Destruyeron a su amo en batalla que devastó el reino entero. A Ermac le fue permitido gobernar con su propia marca de opresión.

SUB-ZERO



HISTORIA

Fue traicionado por su propio clan ninja, Lin Kuei. Rompió el código sagrado de honor por dejar el clan y ahora está marcado para morir. Pero sus perseguidores no son ninjas, sino máquinas. El no sólo deberá pelear contra la amenaza de Outworld, sino también deberá cuidarse de sus asesinos sin alma.

FINAL



Habiendo sido eliminado en el primer torneo, Sub-Zero de alguna manera emergió para ganar el tercer torneo. Sin embargo, desde que se quitó la máscara, los guerreros tanto de Outworld como de la Tierra quedaron anonadados por la verdadera identidad del kombatiente, un guerrero que había desaparecido en el anterior Mortal Kombat y uno que regresara en el cuarto torneo.

RAYDEN



HISTORIA

Como jurado protector de la Tierra, Rayden se encontró de pronto dentro de la unión de la Tierra con Outworld. Cuando los antiguos dioses se negaron a ayudarlo a salvar la Tierra, el Dios del trueno tomó el problema en sus propias manos. Se transformó en mortal, para que así pueda existir en la Tierra y pueda pelear junto a sus compadres humanos, esta vez arriesgando su posición de Dios y su propia identidad.

FINAL



Cuando la Tierra y Outworld se unieron, Rayden se encontró peleando contra Shao Kahn sin la asistencia de los antiguos dioses. El Dios del trueno tuvo que transformarse en mortal para poder existir en los reinos combinados. Cuando hizo esto, puso su propia inmortalidad en riesgo. Pero Rayden, siempre ha sabido cómo arruinar los planes de Kahn. Guió a los guerreros escogidos de la Tierra hacia la batalla contra la armada del emperador de Outworld, así finalmente él enfrentó a Kahn en persona. Los poderosos seres pelearon hasta la última esquina de la Tierra y Rayden resultó victorioso.

BARAKA

HISTORIA



Fue enviado para acabar con los levantamientos de renegados en las regiones bajas de Outworld. Después de una batalla victoriosa, el guerrero nómada regresa para pelear junto a la tiranía. Bajo la guía de Shao Kahn, Baraka representará una vez más, una amenaza para sus contrapartes terrícolas.



FINAL

Cuando Baraka falló en aprehender a varios de los guerreros de la Tierra, Shao Kahn se enojó. El nómada temía por su propia vida ya que perdió la gracia de su emperador y se dio cuenta de que sería cuestión de tiempo para que Kahn se vengara. Baraka permaneció leal hasta que la oposición del reino de la Tierra fue vencida. Con Kahn en un estado débil por su batalla contra Rayden, Baraka contraatacó. El cansado emperador no fue trabajo para el ataque de Baraka. Entonces, temiendo represalias por parte de aquéllos que seguían siendo leales a Kahn, Baraka escapó hacia las ruinas nómadas de donde es originario.

KANO



HISTORIA

Se pensaba que Kano fue eliminado en el primer torneo. Sin embargo, fue encontrado vivo en Outworld, donde otra vez escapó de ser capturado por Sonya. Antes de la invasión de Outworld, Kano convenció a Shao Kahn de que perdonara su alma. Kahn necesita de alguien que enseñe a sus guerreros a usar las armas de la Tierra y Kano es esa persona.

FINAL

Cuando Shao Kahn dejó vivir a Kano, falló en ver lo lleno de recursos que eran los planes del humano. Kano condujo a la armada de Kahn en una misión falsa, entonces aniquiló a todos utilizando un arma robada. Peleó contra los restantes guerreros y finalmente derrotó a Kahn. La verdadera intención de Kano era tomar todas las almas que Kahn poseyó.



Pero Kano no fue lo suficientemente hábil como para controlar los espíritus, escapando éstos y atacándolo. Se rumora que sufrió una muerte violenta. Kano murió ignorando que salvó al mundo que trató de conquistar.

MAJ. JAX BRIGGS



HISTORIA

Después de fallar al intentar convencer a sus superiores de la amenaza próxima de Outworld, Jax comenzó a prepararse para la futura batalla contra las tropas de Kahn. El se arregló ambos brazos con implantes biónicos indestructibles. Esta es una guerra que Jax está preparado para ganar.

FINAL

La segunda vez que Jax combatió a las fuerzas de Shao Kahn, ya estaba preparado. Probar que era el hombre más fuerte del mundo no fue ningún problema. Lo hizo primero venciendo a la armada de Kahn y luego derrotando al emperador mismo. Cuando el mundo regresó a la normalidad, Jax y Sonya fundaron la agencia de investigación de mundos exteriores. Jax dirigió la división de exploración que aprendió a abrir portales, utilizando la ciencia y no la magia. Dirigió la primera expedición hacia un nuevo y misterioso reino.



CYRAX

HISTORIA



Cyrax es una unidad LK-4D4, la segunda de 3 prototipos de ninjas cibernéticos construídos por el Lin Kuei. Como sus contrapartes, su último comando programado es encontrar y eliminar al ninja fugitivo Sub-Zero. Sin su alma, Cyrax pasó sin ser detectado por Shao Kahn y permanece como posible amenaza contra la ocupación de la Tierra.

FINAL

Cyrax fue capturado por Sub-Zero y reprogramado con nuevas órdenes: Destruir a Shao Kahn. Con Kahn (sin poder detectar la presencia del asesino sin alma), Cyrax llevó a cabo un despiadado ataque. Pero al eliminar a Kahn y salvar a la Tierra, Cyrax esperaba por nuevas órdenes de los cuarteles del Lin Kuei. Las órdenes nunca llegaron y Cyrax comenzó a funcionar mal. Terminó hundido en medio de un vasto desierto, cuando se dirigía ciegamente hacia su base.



KUNG LAO



HISTORIA

El plan de Kung Lao de reformar la Sociedad del Lotus Blanco, se vio detenido cuando la invasión de Shao Kahn tomó a la Tierra por sorpresa. Como un guerrero escogido, Kung Lao debe usar sus grandes conocimientos de pelea para terminar con el reino de terror de Shao Kahn.

FINAL

Cuando Kahn invadió la Tierra, Kung Lao decidió posponer sus planes de evitar la reunificación de la sociedad del Lotus Blanco. Mejor se enfocó en el nuevo torneo. Buscó a Liu Kang y juntos combatieron a las fuerzas de Kahn sin miedo. Usando los conocimientos que adquirió como monje Shaolin, peleó en nombre de su gran antecesor, el Kung Lao original. Resultó victorioso pero sufrió múltiples heridas mientras combatía a Kahn. Olvidado, Kung Lao se unió a sus ancestros.



NIGHTWOLF

HISTORIA

Trabajaba como un historiador y preservador de la cultura de su gente. Cuando el portal de Kahn se abrió sobre Norte América, Nightwolf utilizó la magia de su gente para proteger las tierras sagradas de su tribu. Esta área es una región de importante amenaza para la ocupación de Kahn de la Tierra.



FINAL

Nightwolf ayudó a otros guerreros de la Tierra a escapar a su tierra sagrada. Una vez ahí, se reagruparon y formaron un plan para atacar la invasión de Shao Kahn. Nightwolf ha entrenado muy duro para esta batalla. Finalmente se enfrentó a Shao Kahn y salió victorioso. Cuando la Tierra regresó a su estado normal, Nightwolf ganó pacíficamente las tierras que la gente nativa de América había perdido por muchos años. Ellos establecieron su propia nación productiva y muy pronto se convirtieron en grandes líderes en la Tierra.



SHEEVA

HISTORIA



Ella fue escogida por Shao Kahn para servir como protectora personal de Sindel. Comenzó a sospechar de la lealtad de Shao Kahn hacia su raza, cuando puso a Motaro como el líder de su escuadrón de exterminio. En Outworld, la raza de Motaro de centauros son enemigos naturales de los Shokan.

FINAL

Mientras Sheeva servía a su amo en la Tierra, su raza de Shokan estaba siendo castigada en Outworld. Kahn ahora favorecía a la raza de centauros de Motaro y además los ayudó a derrotar a los Shokan. Después de darse cuenta de esto, Sheeva se volvió contra su amo, derrotó a Motaro y en un ataque de ira destronó a Kahn. Al liberar la Tierra, también liberó a Outworld. Ella regresó a casa y trabajó para restaurar el respeto y aprecio de su raza.



SCORPION

HISTORIA

Cuando Shao Kahn llevó a cabo un intento fallido por robar las almas que pertenecen al infierno de la Tierra, Scorpion fue capaz de escapar de esta obscura región. Libre para vagar por la Tierra otra vez, Scorpion no soportará alegar con nadie. Es un factor importante en la lucha de la Tierra contra Outworld.



FINAL

Scorpion inadvertidamente fue liberado de su condena en el infierno cuando el plan de Kahn para conquistar este reino fracasó. Libre para vagar por la Tierra, Scorpion fue enlistado por el emperador para ayudarlo en su búsqueda por destruir a los guerreros escogidos. Pero su alianza con Shao Kahn tuvo vacilaciones cuando él descubrió que uno de los guerreros escogidos era Sub-Zero. Scorpion ha votado por protegerlo en restitución por haber asesinado a su hermano. Shao Kahn se encontró como la víctima de sus propios planes cuando Scorpion fue forzado a volverse contra el emperador y la Tierra regresó a la normalidad. Scorpion se encontró una vez más vagando por los abismos del infierno solo, para que un día vuelva a levantarse.



SHANG TSUNG

HISTORIA

Tsung es el líder hechicero de Shao Kahn. Una vez decepcionó a su emperador después de fallar al ganar el reino de la Tierra en una batalla de torneo. Pero el siempre maligno Shang Tsung es instrumental para la conquista de Kahn de la Tierra y ahora le han sido otorgados más poderes que antes.



FINAL

Cuando Shao Kahn conquistó la Tierra, necesitó de Shang Tsung para que le ayudara a localizar a los humanos sobrevivientes. Muy pronto, él descubrió los planes verdaderos de su emperador: tan pronto como los guerreros restantes quedaran a su disposición, Kahn tomaría el alma del mismo Tsung. Después de enterarse de esto, Tsung se reveló contra su amo. Encontró a Motaro desprevenido y derrotó a Shao Kahn. Pero antes de que la Tierra pudiera regresar a la normalidad, Tsung tomó todas almas para sí. Ahora él gobernará la Tierra por siempre con su marca de maldad.



RAIN

HISTORIA



Nacido en el anterior mundo de Kitana, Edenia, Rain fue alejado del reino cuando era un niño pequeño, poco después de que Shao Kahn lo conquistara. Miles de años después, resurgió mostrando su simpatía por Kahn. Escogió traicionar a su gente antes que ser eliminado por las manos del escuadrón de exterminio de Kahn.

FINAL

Rain peleó valientemente para el emperador Shao Kahn. Pero sería la propia hija adoptiva de Khan, la princesa Kitana, la que lo volvería contra él. Los orígenes de Rain fueron revelados de su antiguo reino de Edenia. El supo que su padre fue una vez un general en la armada de Edenia y murió a manos del mismo Shao Kahn. Furioso por la veracidad de esta historia, se unió a Kitana en su alianza con los guerreros del reino de la Tierra. Pero su alianza se convirtió en dudosa, cuando misteriosamente desapareció durante un ataque de los escuadrones de exterminio. Para probar su lealtad, se encaminó en una misión suicida por destruir a Shao Kahn y terminó con laamenaza de una vez por todas.



LIU KANG



HISTORIA Después de la invasión de Outworld, Liu Kang se vio como el objetivo principal de los escuadrones de exterminio de Kahn. Es el actual campeón Shaolin y ha arruinado los planes de Kahn en el pasado. Para todos los humanos, Kang representa la mayor amenaza para el gobierno de Kahn.

FINAL Después de haber arruinado los planes de Shao Kahn en el pasado, Liu Kang se dió cuenta de que era el objetivo principal de los escuadrones de exterminio de Kahn. Pero Kang es el campeón reinante de Mortal Kombat y lo probó derrotando fácilmente a las fuerzas de Kahn. Pero fue la muerte de su amigo Kung Lao lo que molestó a Kang y le ayudó a encontrar la fuerza para vencer a Shao Kahn. Entonces, antes de que el portal se cerrara, Liu Kang fue recompensado por la princesa Kitana y agradecido por salvar al Outworld.



JADE



HISTORIA

Cuando la renegada princesa Kitana llevó a cabo su escape hacia las regiones desconocidas de Outworld, Jade fue seleccionada por Shao Kahn para traerla viva. Una vez fue amiga de la princesa y ahora se ve en la necesidad de escoger entre traicionar a su amiga y desobedecer a su emperador.

FINAL

Contra el emperador Shao Kahn y con su enemiga Sindel eliminada, Jade se encontró cara a cara en kombate con el emperador. Lo derrotó y ambos, la Tierra y su antigua tierra de Edenia, fueron transformadas. Jade tomó la decisión de asistir a su vieja amiga Kitana. Ella arruinó un intento de asesinato contra la princesa por parte de Reptile y derrotó a sus otros enemigos de Outworld. Esto le abrió el camino a Kitana para convertir a Sindel a su estado original. Jade se ganó su lugar junto a los grandes héroes de Mortal Kombat.



MILEENA



HISTORIA

Asesinada por su hermana gemela Kitana, Mileena fue regresada a la vida por Shao Kahn. Sus conocimientos como una guerrera salvaje serán necesitados para derrotar a los guerreros escogidos de la Tierra. Sus habilidades para leer los pensamientos de su hermana gemela le ayudarán a Kahn a estar un paso adelante de ellos.

FINAL Cuando Mileena fue asesinada, su alma se encontró en un lugar llamado Netherealm. Aquí, ella aceptó servir a un poderoso Dios conocido como Shinnok. Fue Shinnok quien le permitió a su alma revivir en Outworld. Su lealtad hacia Shao Kahn fue reemplazada por su miedo a Shinnok. Mileena se decidió a traicionar a su propio padre. La habilidad para leer la mente de Kitana y predecir los movimientos de los guerreros de la Tierra, le permitió a Mileena preparar la caída de su padre. Cuando Kahn fue debilitado por los ataques de sus adversarios, Mileena aprovechó la oportunidad para destruir a su padre y permitirle a Shinnok tomar los dos reinos para sus propios planes siniestros.



HUMAN SMOKE



HISTORIA

En su forma humana, Smoke fue un letal asesino que trabajaba para el Lin Kuei. Pero cuando decidieron automatizar a sus ninjas, Smoke fue atrapado y se convirtió en un cyborg asesino. Desde ese día, su forma humana sólo existirá como una memoria.

FINAL Antes de su transformación en un asesino cibérnetico, Smoke era uno de los más extraordinarios Ninjas del Klan Lin Kuei. Fue en la época en la que él conoció a su mejor compañero -Sub-Zero- cuando el Klan Lin Kuei decidió automatizar a sus guerreros, entonces ambos intentaron escapar. Mientras que Sub-Zero eludió a sus captores sin problemas, Smoke no pudo. Entonces se convirtió en una pesadilla robótica y su alma vivirá atrapada dentro de una máquina viviente. En su forma humana Smoke fue un guerrero muy valiente y en su cuerpo mecánico es aún más letal, pero su verdadera forma es la de un humano, un espectro conocido otra vez sólo en sueños.



KHAMELON



HISTORIA Reptile alguna vez creyó ser el último miembro de una raza extinta de criaturas reptiles, hasta la aparición de Khameleon. Ella es la única que conoce la verdad de su historia y escoge pelear del lado de la Tierra, haciéndola el último sobreviviente de los enemigos letales de su raza.



FINAL La antigua raza de Khameleon era conocida como los Raptors. Ellos evolucionaron en la Tierra hace millones de años convirtiéndose en criaturas inteligentes pero dejaron su reino cuando fue destruido en una batalla entre dioses. Ellos entonces repoblaron un nuevo reino conocido como Zaterra sólo para ser llevado a la extinción por Shao Kahn cuando perdieron contra el Outworld en Mortal Kombat. Con Shao Kahn a punto de conquistar la Tierra, Khameleon contacta a Reptile y comparte con él la verdad acerca de su raza. Esto hace que Reptile se vuelva en contra de Kahn, permitiendo a Khameleon dirigir un rápido ataque contra el emperador. Esta última batalla resulta en el fin de Shao Kahn y la unificación de la Tierra, dándole así a Reptile y Khameleon la oportunidad de concebir una nueva generación de Raptors.



Con el siguiente truco puedes poner juntos en un equipo a todas las estrellas del deporte ráfaga.

Entra al menú de **ROSTER SETUP** y selecciona la opción de **EDIT PLAYERS**, ahora ilumina uno de los jugadores y presiona el **Botón B** para accesar a su archivo. Escoge uno de los jugadores de la lista de abajo y cambia el nombre del jugador que está por default por el apellido de cualquiera de las estrellas de abajo, por ejemplo **JORDAN**, entonces presiona el **Botón B**, la fotografía y el estatus cambia por el del nombre que colocaste. Ahora puedes salirte al menú anterior, entrar a la opción de **TRADE PLAYERS** y cambiar cualquier jugador por la estrella que ya tienes, en este caso **JORDAN**.

























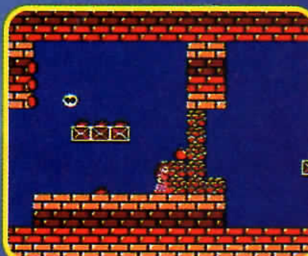
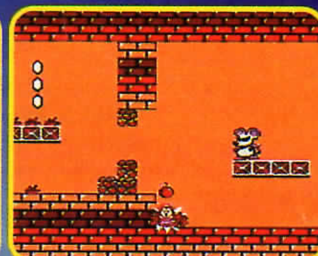

Michael	Jordan
Charles	Barkley
Earvin "Magic"	Johnson
George	Gervin
Bill	Walton
Dave	Cowens
Larry	Bird
Oscar	Robertson
Kareem Abdul	Jabbar
Jerry	West
Kevin	McHale
Elgin	Baylor

Walt "Clyde"	Frazier
Julius "Dr. J"	Erving
Wilt	Chamberlain
George	Mikan
Bob	Cousy
Pete "Pistol Pete"	Maravich
James	Worthy
John	Havlicek
Elvin	Hayes
Calvin	Murphy
Phil	Ford
Walter	Davis

SUPER MARIO BROS. 2

Ahora vamos a otro clásico todavía más antiguo. Para este truco necesitas ir al nivel 1-3 y llegar al cuarto donde Mouser te está esperando para lanzarte unas bombas.

En este cuarto no elimines a Spark, ignóralo y abre la pared usando las bombas. Ahora entra y deja que Mouser te elimine.

Ya con esto, después de salir otra vez, párate sobre la primera bomba y espera a que Spark pase por la orilla derecha de la plataforma. Saca la bomba y colócala en la orilla derecha para que explote y elimine a Spark cuando vuelva a pasar por ahí.







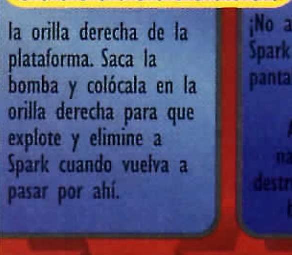






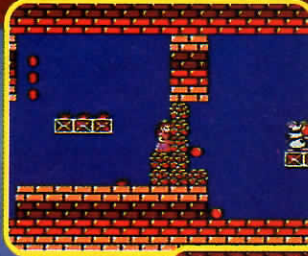


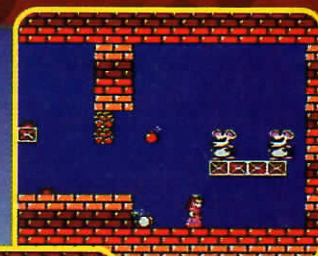




¡No avances! hasta que Spark haya salido de la pantalla.

Ahora, sin que tomes nada, deja que Mouser destruya la pared y pasa hacia la parte donde encontrarás a ¡2 Mousers!





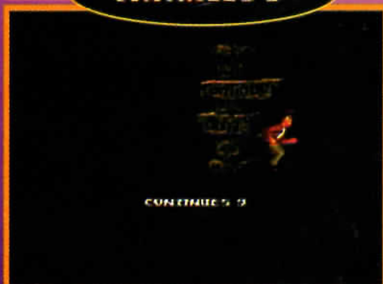

Al eliminar a uno de ellos, aparecerá la puerta y el otro Mouser se convertirá en "basura" para luego desaparecer.

De parte del equipo que comete los errores en Club Nintendo, felicidades porque todavía tienen su NES y además porque todavía juegan con él. Qué bueno es saber que existen videojugadores que disfrutan de este sistema. Por cierto, el truco también funciona en SNES.



Para obtener CONTINUES ilimitados ejecuta lo siguiente: Cuando seas eliminado y aparezca la pantalla de Continue, presiona **Start** varias veces rápidamente y el contador de los continues cambiará a 9, pero ya no baja de este número asi que tienes todos los continues que necesites y más.









Si eres un nostálgico o quieres burlarte de los juegos antiguos, haz el siguiente truco. En la pantalla de presentación presiona:

Select A A A A A A Select Start

Si lo ejecutas correctamente, juegas el clásico juego de Pitfall para el sistema Atari 2600 con todo y sus peculiares gráficas y sonidos.





También hay una clave para comenzar en el nivel 6 directamente, para lograrlo presiona lo siguiente en la pantalla de presentación:

A X A Y A X Select Select Start

Así comienzas en el nivel 6 sin mayor problema.



Hay una clave más para comenzar en el nivel que quieras, en la pantalla de presentación mientras el boomerang está girando, en la palabra "Start" presiona lo siguiente:

X Select A Select Y A X Select



Para que aparezca al centro de la pantalla el nombre de la escena, ahora utiliza los botones L, R para seleccionar la escena que quieras, hasta la del final (pero recuerda que no puedes acumular las letras de la palabra PITFALL).







Con la siguiente clave puedes comenzar en la escena que quieras en el modo de **Tour Mode**, para lograrlo en la pantalla de **Select Game** presiona lo siguiente en el control 1:

L R R L ▲ ▼

Si lo haces correctamente aparece un número al centro de la pantalla que indica el número de la escena en la que vas a comenzar y presionando el control hacia arriba o abajo seleccionas en cuál escena quieres comenzar.

VIDEOTICIAS

GANADOR 64

Jaime Garcia, un gran seguidor de la revista, es el suertudo ganador de la promoción de la revista Club Nintendo por suscribirse antes del 20 de Diciembre de 1996. Su premio fué un fabuloso NINTENDO 64 con control adicional y Super Mario 64. Sigue fiel a Nintendo y Makrogames seguira dándote sorpresas en el futuro.





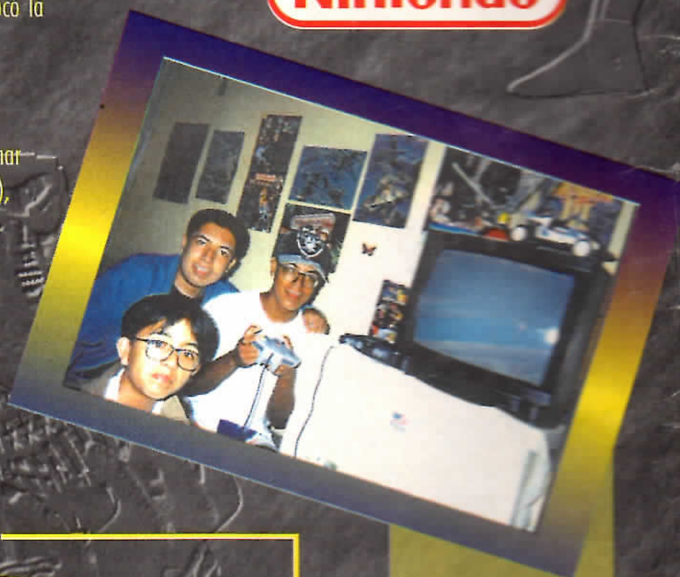
Tenemos reportes de videoactividad desde varios puntos de Santafé de Bogotá. El primero de ellos nos llega por intermedio de Yan Galvis, un incondicional lector de la revista de quien recibimos muy a menudo correspondencia. El consiguió tener las 120 estrellas de Super Mario 64 y las 6 estrellas de Yoshi's Island: Super Mario World 2 (este último hace más de un año). Además quiere compartir un truco curioso de SM64: Al tener 120 estrellas, vallan al mundo 4 y encontrarán que el pinguino es el doble de grande.



CONEXION JUGADORES CLUB Nintendo

Bug SM64: En el mundo 8 -Shifting Sand Land-, hay que dejar que el buitre le quite la gorra a Mario, luego golpearlo para que la deje caer al lado de la bola negra que escupe fuego. De esta manera, cuando la cámara está al lado contrario, se escucha cuando Mario toma la gorra y se quema. Lo extraño es que Mario no se colocó la gorra, sino que la mantuvo en la mano derecha hasta que salió del mundo.

En otro rincón de la capital se encuentran 3 grandes amigos que se hacen llamar los 3 Mosqueteros. Responden a los nombres de Ronald Frederick Bosa (Reboot), Francisco Javier Bosa (Kirby) y Juan Carlos Chávez (Lakitu). Ellos nos cuentan que han terminado muchos cartuchos para Super NES y conocen más de 80 títulos de los mejores que han salido (según ellos). También lograron muchas cosas interesantes en ISSS Deluxe como los publicados por nuestros amigos de Risaralda en la revista 51.



Nintendo Dos Nuevos Aliados

Wifer

Ahora puedes encontrar los productos autorizados de Nintendo en los nuevos Wifer de Tunja ubicado en la Calle 18 No. 8 -70 Tel.: 400110 y Wifer de Duitama.

MUNDO DE Nintendo

También en la ciudad de NEIVA encontrarás todo el poder en MUNDO DE NINTENDO. Cra. 5 No. 17-70 Local 2 Tel.: 743700

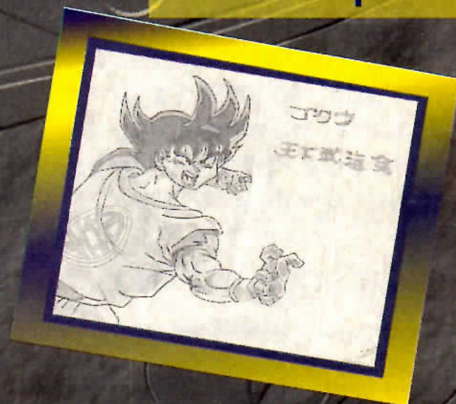
JUEGA DURO!

Debido a la cantidad de dibujos que nos han enviado de Dragon Ball este mes, decidimos hacer una exposición especial en nuestra galería. Estos son los artistas:



Kame-Hame-Ha
Cartagena

Sergio Bollano
Barranquilla





Daniel Orlando Campos
Santafé de Bogotá



Alejandro Antonio Giraldo
La Virginia, Risaralda



José Balbino González
Cartagena

Recomendamos a todos nuestros artistas que envíen sus dibujos a Color en tamaño máximo carta, para poder facilitar la enmarcada.

GALERIA

CLUB Nintendo® RESPONDE

Necesito una clave para el juego STAR TROPICS, que es la de las notas musicales que me abren el paso por donde está el fuego que cubre la entrada. Me despido muy agradecido.

MARCOS ALFARO
Venezuela

Muy bien amigo, trataré de ayudarte con tu problema, pon mucha atención: Entra al pueblo y ya que hayas hablado con el jefe de la isla, salte y podrás ver que hacia la izquierda apareció un perico que no te dará información sin que le des una lombriz. Para conseguirla, ve con el Sub -C hacia la derecha y abajo, donde veas el trasportador, métete y te guiará a la otra isla; en la choza de arriba, el niño te dará la lombriz. Ahora regresa con el perico y memoriza lo que te dice; entonces al regresar a la isla donde está el monumento al C. Bell y por el camino llega a él. Ahora oprime las teclas del piano según la clave.

Ryo

Hola amigos de Club Nintendo, quiero preguntarles lo siguiente: ¿Por qué cuando prendí el N64 por primera vez, apareció "No Controller", siendo que éste estaba conectado?.

JOSE ORTIZ C.
Colombia

Comenzaré diciéndote que no te preocupes, pues esto no es ningún problema grave que afecte a tu consola. Lo que te ocurrió fue lo siguiente: Tú conectaste tu consola normalmente, insertaste un juego en ella y prendiste la consola e inmediatamente conectaste el control. Cuando haces esto que te he mencionado, la consola no toma en cuenta el control, pues ella solamente lo considera cuando el control está conectado ANTES de que se prenda.
Pero tal y como te comenté, cosas como esta no causan ningún tipo de daño, ni a la consola ni en los juegos, por lo tanto, quédate tranquilo.

Ryo

¿Por qué ustedes dijieron que el N64 no trae juego de regalo, siendo que una de sus portadas sale con un cartucho que dice N64?, ¿Es un regalo? y de ser así, ¿Qué juego es?.

BABOON'S & CARTER'S
Venezuela

¡ATENCION! Esta respuesta aclarará las dudas a muchos amigos como ustedes. El N64 no viene con un juego de regalo como ustedes lo mencionan y con respecto a la foto que salió en una portada anterior, era solo de muestra, es decir que es para efectos demostrativos, ya que no tiene ningún nombre de juego. Esto es más que nada para demostrarles a los videojugadores como sería la consola con un cartucho puesto en ella (recordemos que en ese entonces recién comenzaba la ola del N64). Espero que hayan entendido esto.

Ryo

Les pido que me ayuden en el cartucho "Spider Man and The X-Men: Arcade's Revenge", ya que estoy muy mariado en la segunda escena de Wolverine en la que Juggernaut me persigue y no encuentro forma de hacerle daño alguno.

DAVID DIEZ
Colombia

Creo que si te persigue es porque te quiere mucho o porque te quiere despellejar vivo. Creo que la segunda opción es la más probable. Sin embargo, cuando empiece a ponerse fastidioso no utilices tus garras, porque no le harás mucho daño. ¡Mala suerte! En lugar de ellas, usa las pesas. El truco es el siguiente: cuando llegues a una pesa que cuelgue de arriba de la pantalla, salta y golpea la cuerda para que caiga justo en la cabeza de Juggernaut. Después de 25 a 30 tortazos bien puestos, Juggernaut estará lo bastante débil como para que lo remates con tus garras
Aprovecho de responderle a nuestro amigo SERGIO BOYANO, quien es un sentimental incurable, pues nos pide algunos Tips del juego Kid Icarus para el NES. Aquí te doy el siguiente password:

8uuuuu
uuuuuu
uuuuuu
uuuuuu

Elmo

La capacidad de los cartuchos del Super Nes son ¿32 Megabits o Megabytes?

ERNESTO GUTIERREZ
Colombia

Los cartuchos del Super Nes miden su capacidad en MegaBits y no en MegaBytes por la siguiente razón: El Bit es la unidad mínima en computación (un caracter o un dígito para gráficos o sonido) y un Byte se constituye de 8 bits. Por lo tanto, cuando te dicen a cuatro vientos que hay un juego de 32 megas, los productores se refieren en realidad a 32 Megabits, es decir 32 millones de caracteres. Si fueran Megabytes, tendrías que multiplicar esa cifra por 8!!. Esa cantidad no cabe en un cartucho de Super NES por más que quieran comprimirlo.

Elmo

¿Existe un Sound Test en Super Punch Out?

JULIAN DAVID RIOS
Colombia

Si claro. Para sacarlo tienes que oprimir los botones L y R simultáneamente en el control 2 y mantenerlos oprimidos hasta que el logo de Nintendo desaparezca. Luego de esto, debes usar el control 1 para seleccionar los sonidos y activarlos

Elmo

Quiero que me des tu comentario acerca del juego Street Fighter Alpha 2 para el SNES (carta para Ryo).

JOSE DANIEL GARCIA
Venezuela

Debo confesarte que tu carta ha sido una de las pocas que me pide específicamente algo, pero bueno, voy al grano: SFA2 es un juego bastante completo y muy interesante de 32 Megabits y que realmente le da más vida al SNES. Debo decirte que a mi me agradan bastantes los juegos de pelea (sobre todo el primer Street Fighter) y que, apesar de las tantas modificaciones que se le han hecho con el pasar del tiempo, igual sigue siendo un gran juego, que sin duda alguna, marcó un gran avance en los títulos disponibles en el mercado (de pelea, obvio), ¿Estamos de acuerdo?.

Ryo

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
Mundo de Nintendo
Avenida 7 Nº 120 A - 13
Santafé de Bogotá, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

MARIO KART 64

DONKEY KONG COUNTRY 3

DONKEY KONG LAND 2

Y ADEMAS, MUCHAS SORPRESAS...

REVISTA



Nintendo®

¡El Secreto del Poder!

Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES

KOMBAT TRILOGY 54

videoplay

Te trae lo mejor!



que es videoplay

Lugar de entretenimiento que contribuye sanamente a desarrollar las habilidades cognoscitivas de las personas y a eliminar el stress, por medio de una agradable interacción entre las personas y figuras en movimiento creadas por computador.
Cada video juego es un reto que exige concentración y habilidades que se van desarrollando a medida que se tenga mayor experiencia.
En Colombia indiscutiblemente el líder en video recreación es VIDEO PLAY, que comenzó hace 17 años con las maquinitas de MARCIANITOS, PAC MAN, PHOENIX, etc. Hoy tiene lo último en tecnología mundial de simulación y videojuegos, teniendo en sus 60 locales los últimos modelos y las mejores condiciones para practicarlos.

THE NEXT GLORY

elementos básicos de la video recreación



realidad virtual

Tecnología que se está desarrollando rapidamente en el mundo que involucra la maximación de experiencias de IMAGEN, SONIDO y MOVIMIENTO, en donde la persona hace parte del mismo juego. Aunque como concepto es bien interesante,todavía falta mucho por desarrollar, en Colombia ya existe realidad virtual, pero VIDEO PLAY no la tiene en sus salones hasta que se encuentre bien desarrollada.

video juegos

Contrariamente a lo que algunos piensan, son equipos que por su género estimulan habilidades de reflejos y pensamiento lógico al tener que poner a prueba la habilidad de las personas ante la presencia de retos y competencias que no tienen ganador ni perdedor, sino simplemente se obtiene un puntaje que entre más alto, mayor es su habilidad y destreza.





video simulación

Este es un concepto relativamente nuevo en nuestro medio que significa la interacción entre IMAGEN, SONIDO y MOVIMIENTO, al tener que emplear los cinco sentidos y la habilidad motriz para poder manejar un simulador de carro, moto, avión de combate y hasta esquiar en la nieve.

















BOGOTA • Cra. 10 No. 19 - 69 • Cll. 37 No. 77A - 31 sur • Cra. 7 No. 19 - 50 • Cra. 20 No. 15 - 19/21/25 Sur • Diag. 151 No. 32 - 19 Local-216 • Cll. 53 No. 25 - 79 • Cra. 52 No. 125A - 59 L. 310 • Av. 13 No. 71 - 78 • Cra. 11 No. 82 - 01 L. 308 • CALI • Cra. 1n No. 66n - 70 L. 104 C.C. Calima IBAGUE • Cra. 3 No. 12 - 19 • CARTAGENA • Av. San Martin Cra. 2 No. 6 - 40 • BARRANQUILLA • Cra. 46 No. 82 - 230 L. 5\6 SANTA MARTA • Cll. 17 No. 6 - 43 • Cine Bolivar • MANIZALES • Cll. 23 No. 22 - 41 • MEDELLIN • Cra. 66B No. 36A - 76 • CUCUTA • Av. 0 No. 10 - 50 BUCARAMANGA • Cra. 15 No. 34 - 72 • SINCELEJO • Cra. 20 No. 21 - 31